

game.exe



#10 2005

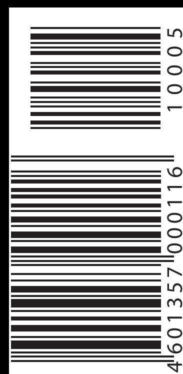
game.exe #10'2005 (123)

Терпеть не могу мнений, отличных от своего! (Фраг Сибирский)

RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR

СТР. 26–61

ЧЕМОДАНЫ ХАЖИНСКОГО



C&C Computer Publishing Ltd.



game.exe

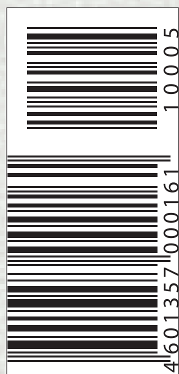


#10 2005

game.exe #10'2005 (123)

Терпеть не могу мнений, отличных от своего! (Фраг Сибирский)

The Godfather THE GAME



стр. 26–61 чемоданы хажинского

C&C Computer Publishing Ltd.

game.exe

БЕЗ ДИСКА

GC GAMES CONVENTION

#10 2005

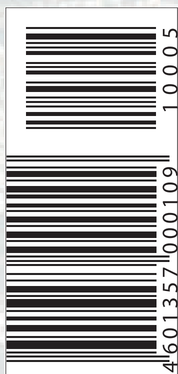
game.exe #10'2005 (123)

Терпеть не могу мнений, отличных от своего! (Фраг Сибирский)

Knights of the Temple II

Чемоданы Хажинского

страницы 26—61



C&C Computer Publishing Ltd.

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

Есть что сказать о текущем номере? хочется с чем-то поспорить? кем-то восхититься? кого-то призвать к ответу? а может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве кудесника пера (вы ведь помните, что все они сначала прошли через Дорогую редакцию)? — пишите на *post@game-exe.ru*



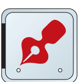
ВОТ МОЙ ГЛАЗ!

Здравствуйте, дорогой Фраг С.! Вы у нас .EXE-ветер, и, кажется, уже засиделись в журнале, глаз у вас совсем замылился. А дело в следующем: уже довольно давно мне бросилась в глаза ваша... не то чтобы некомпетентность, а скорее предвзятость в отношении некоторых игр. Хотелось бы начать со свеженького.
Вот, к примеру, рецензия на некий Virtua Quest, опубликованная в марте с.г. Оценка — 4,4. И, по вашему же собственному признанию, мог бы быть и «Наш выбор». В этом же выпуске: Viewtiful Joe2 — 4,7. Потом случился апрель, а в нем игра Shadow of Rome — 4,5. Еще через месяц рецензия на Devil May Cry 3 — 4,9. Ну а в июньском номере God of War получила от вас 4,75 бубки. И т.д.
Не слишком ли вы щедры на оценки для этих бестолковых поделок (только не говорите, что DMC 3 или VQ — глубокие, почти гениальные творения)? Лично мне кажется, дорогой кудесник-известно-чего, что подобные почести разношерстному (хотя почему «разно»... Все эти, с позволения сказать, игры — представительницы близких жанров) PS2-ужасу вы оказываете на автомате — только потому, что это PlayStation.
Ладно, оставим в покое консольную икону DMC и, возможно, тоже своего рода образец VJ, но за что вы приласкали этих скороспелых выскочек (как вы же сами и признались) — SoR и VQ? Мне кажется, критерием оценки обязано служить нечто большее, чем громкое имя или личная привязанность... Да, чуть не забыл! Знали бы вы, как я скрежетал зубами, прочитав вашу рецензию на игрушку с «горячо мною любимым» Вином Дизелем в гл. роле! Скрежетал, в частности, потому, что прежде уже успел пройти ее вдоль и поперек, но, в отличие от вас, у меня это не вызвало ровным счетом НИКАКИХ эмоций. Всего лишь игра-однодневка (в прямом, кстати, смысле), вы же ставите ей «заслуженные» 4,7 и поражаетесь некоему «эффекту присутствия», которому, между прочим, посвящена ВСЯ рецензия, но который, к сожалению, никак не вытягивает довольно хилый игропроцесс. Не поймите меня неправильно, я холодно отношусь к консолям, мне глубоко начхать на их эксклюзивные и не очень хиты, но нельзя же ставить такие баллы мишуре-на-один-вечер!

Юрий Левин

diablogt@list.ru

Кстати, если позволите, небольшое полулирическое отступление. Именно повальная консолемания и погубит, как мне кажется, величайший журнал всех в. и н.
А начиналось все с небольшой колонки на самых задворках; называлась она «Тоже игры» и была посвящена, как ни удивительно, тоже-играм, вдруг заинтересовавшим редакцию. Со временем колоночка выросла, стала занимать непозволительно много места, ну а теперь... мы имеем то, что мы имеем, то есть безобразные рецензии на консольные псевдоигры, которые вскорости заполнят весь журнал. Грустно!.. Вы ведь, надеюсь, не забыли, как называется издание, в котором вы работаете? Уже одно название должно напоминать вам о вашей причастности к КИ, а не к, гм, ПИ.
И еще один нюанс, на котором я, пожалуй, оставлю свою полулирику в покое: у нас, на родине водки и медведей, приставки вовсе не так популярны, как вам, наверное, кажется. Если честно, за всю жизнь я встретил лишь пару человек (из многих десятков), которые всерьез увлекаются консолями. Задумайтесь, для кого вы пишете? Это я к тому, что абсолютному большинству ваших здравомыслящих читателей приставки глубоко безразличны.
А на прощание хотелось бы помянуть старое (вот мой глаз — возьмите его, я готов): всенародно любимого первого «Максимку» (#09 за 2001 г.). Помните ли вы, сколько поставили Max Payne? Если забыли, пожалуйста: 3,5 балла! Нонсенс, милый мой! Вы, наверное, единственный человек на планете, которому эта игра не понравилась!
Советую вам подумать на досуге о своих приоритетах. Если, конечно, дурацкий ящик с подключенной к нему PS2 еще не отучил вас от этого занятия...



ФРАГ СИБИРСКИЙ

Как .EXE-обозреватель я нахожусь в уникально выгодном положении: из кучи ежемесячных PS2-релизов могу выбрать те три (два, один), которые позвали, зацепили, которые оказались выше, больше и сильнее. Этим положением я самым беспардонным образом злоупотребляю и намерен злоупотреблять им и впредь — только ради того, чтобы вы НЕ ПРОШЛИ мимо игры, мимо которой, как мне кажется, просто нельзя пройти.
И, вы знаете, в своей жизни я встречал всего двоих-троих человек, серьезно увлекающихся ПК...
Какие игры вы любите? Какие вспоминаете каждый день? Могли бы вы остаться равнодушным, если бы одна из них смотрела на вас из груды посредственностей (и у вас было бы прекрасное, упоительное право НЕ РАССМАТРИВАТЬ ПОСРЕДСТВЕННОСТЬ), могли бы вы оставить свое мнение при себе, уступить место другой игре с другой платформы, каковая, по набору странных критериев, суждений и стереотипов, больше соответствует представлению о Настоящей? Да вот она — настоящая! Я держу ее в руках и намерен кричать об этом на каждом углу.
Та же Shadow of Rome — это шедевр, друзья! Батально-гладиаторский шедевр, в который должен сыграть каждый, у кого при слове «Колизей» в голове проскакивает что-то помимо слайда унылых руин.
Про VJ2 и DMC3 и так уже много сказано. Я люблю эти игры и мне странно, что вас отпугивает их принадлежность к неким «низким» жанрам или жанру...
Вы как это определяете? Вы хотите сказать, что VJ2 — игра, простая в изготовлении? Или с неглубоким геймплеем? А, скажем, Another World для вас тоже «низкий» жанр? Или Virtua Quest?.. Ну вот, видите, я и это драгоценное пространство утилизирую, чтобы еще раз удостовериться в том, что вы не прошли...
Мы могли бы организовать активный обмен репликами об играх Max Payne и «Хроники Риддика», но они, по счастью, в рекламе не нуждаются. Я мог бы сказать, что готов бить вас по голове молотком до тех пор, пока вы не измените свое мнение о «Хрониках Риддика», но это, по счастью, неправда.
Надеюсь, что вы ответите мне той же любезностью.

В НОМЕРЕ



Мне больно, горько и неудобно писать об этом: Саша, ты не прав. Ты ошибаешься. Словно гражданин великого города-государства на берегу большой азиатской реки, ты падаешь ниц перед золотовалютным идолом имени Специального Эффекта. Оранжевые брызги хвоста этой одноразовой кометы приводят в смятение рецепторы твоей исконно (я знаю) критической натуры. Прошу, остановись! Возьми себя в руки.



Разве ты не замечаешь пальцев кукольника? Фигляр уже не довольствуется одним лишь дерганьем струн, он водит тебя за нос. Мнимый спазм дыхательных путей от переизбытка чувств на деле — недостаток кислорода. Банальный. Клинический. F.E.A.R. душит тебя, коллега.

Спрашиваю: сколько раз выходил ты на клонированного спецназовца с фонарем во лбу и гвоздеметом наперевес? «С полдюжины, — будет ответ. — На каждом уровне сложности». И вспомнишь. Первый из шести автоматчиков беззаботно вываливается из коридора слева сразу после темной лесенки. Бац! Второй из дублирующей тройки не забывает красиво забаррикадироваться полками ни на «Easy», ни на «Impossible», — ты сам не раз перфорировал ему ягодицы, пока он нелепо и бессмысленно пресмыкался на карачках под стеллажами. Бац! Вертолетный триггер покоится в шести шагах от стены. Бац-бац! Подмога «вертолетчикам» инициируется первой ступенькой лестницы... Скучно, милдруг.

Соседство Far Cry и F.E.A.R. в одной строчке твоего давешнего письма — настоящая ассамблея ООН. Кресло конголезского диктатора находится в паре метров от места немецкого канцлера, но разделяет их ужасная бездна. Клоны F.E.A.R. горланят «обходи с тыла» и «подавлю огнем» — буффонада! КАК обходить? Сквозь стены? Уровни линейны. Кого давить? Меня? Я пять минут шпиговал синеглазую армированную танкетку свинцом.

Из-за угла. На протяжении всей хирургической операции пациент не сдвинулся с намертво заученной позиции ни на локоть. Если в цивилизации ботов имеют ход судебно-медицинские заключения, у нашего будет такое: «Множественные повреждения плечевого бронещитка, несовместимые с жизнью».

Наконец, дружище, взгляни на шоты. Не говори мне: «модерн», не надо. Это порнография. Они голые, Саша.

Игровое железо

Дорогая редакция

Новости

Голоса

Заднее слово



C&C Computer Publishing Limited

www.computerra.ru

Номер 10 (123), октябрь 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
http://game.exe.su

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)
Вениамин Шехтман (venya@game-exe.ru)
Сергей Думаков (denbrough@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода (svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова (varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 34700 экз.

Номер подписан в печать 8 сентября 2005 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

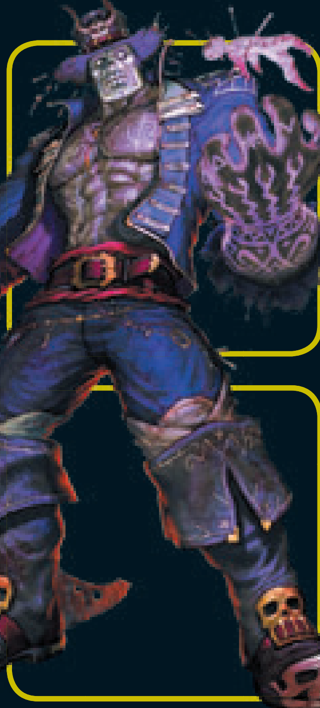
game.exe

#10 2005

счастливый
УЧУ
стр. 19

Тема





Разборы







льготная .exe- подписка
стр. 45–46

ЛИНЕЙКА ГОРБУНОВА

5 блкб$тр*

Fable: The Lost Chapters	4,50 (вся игра) 0,99 (аддон)
RHEM 2: The Cave	4,30
Dungeon Siege II	4,01

4 блкб$тр

Colloseum: Road to Freedom	4,00
BloodRayne 2	3,70
«Герои империй. Великие завоевания» (Great Invasions)	3,05

3 блкб$тр

187: Ride or Die	3,00
«Дорога смерти»	2,50
«Ночной дозор»	2,30

2 блкб$тр

MetalHeart: Replicants Rampage	2,00
«BloodLine: Линия крови»	2,00

1 блкб$тр

* Читаем в еще неопубликованной «Истории КИ в десяти главах» Александра Башкирова и Николая Третьякова (см. ближайший выпуск замечательного журнала «Критическая масса», http://magazines.russ.ru/km): «...Это убедило большой бизнес в том, что на компьютерных играх можно зарабатывать, и объятия массовой культуры постепенно становятся удушающими: из кино в КИ не так давно перекочевал термин «блокбастер», обозначающий игру-пустышку с большим бюджетом и эффектным внешним видом».

exe dvd

8,5 Гбайт!

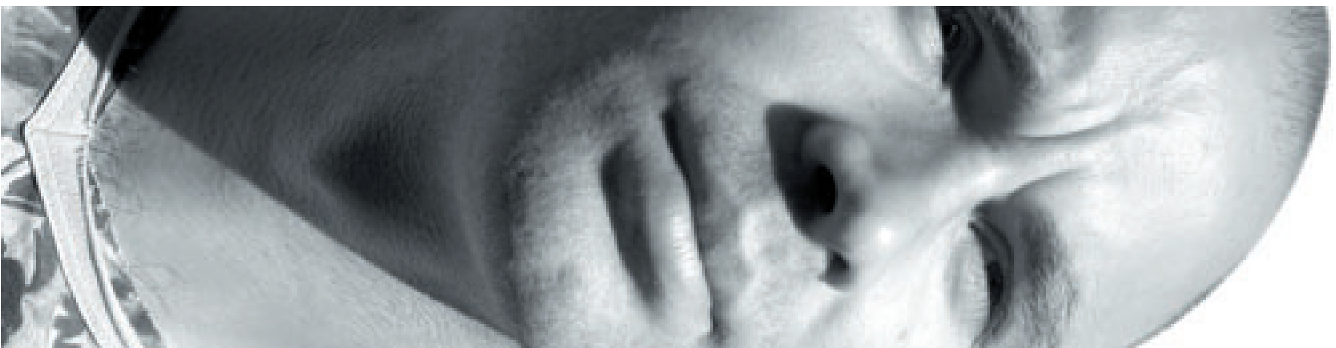
Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD1 и CD2

Содержание .EXE DVD

И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

александр «скар» вершинин



ОБ авторе

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН
Сын известного экономиста-физиократа, конституционный монархист, анархический дебошир, прирожденный оратор и фронтмен революции левых эсэров. Неоднократно подвергался преследованиям, несколько раз пересекал границу в пломбированном вагоне. После его почетных похорон стало известно, что А.В. продался охранке в обмен на покрытие карточных долгов.

Трамвай «Желание»

«Вымышленные персонажи компьютерных и видеоигр регулярно совершают акты насилия, которые в трех из четырех случаев остаются совершенно безнаказанными. Индустрия интерактивных развлечений обязана обеспечить связь между агрессивным поведением и его негативными социальными последствиями...» (из недавнего доклада Американской ассоциации психологов).

Удивительно: неужели проницательные последователи Фрейда и Юнга не замечают, что каждый фашист, бандит, мутант или любой другой асоциальный тип, пытающийся совершить акт немотивированного насилия в отношении рядового игрока (который часто оказывается несовершеннолетним агнцом!), заканчивает дни серой кучкой полигонов под олицетворяющим средоточие добра и справедливости сапогом главного героя?

JUSTICE SERVED

Стереотипическая справедливость в КИ вершится именно так, как завещал Старший Брат, кинематограф. С альцгеймеровским умилением престарелого родителя редакция тысячелетнего издаторгана Game.EXE следит за все более настойчивыми попытками игродевелопмента присосаться к необъятному вымени голливудской прокатной кассы. Хотя бы глоточек!..

Вот по рукам пошла тщательно оберегаемая вплоть до сего момента лицензия на творческие сокровища Роберта Ладлэма. Стойло Vivendi Universal Games торжествует: вслед за Universal Pictures ему удалось отхватить право фрустрировать поклонников книг мультиплатформенными кукрыниксами сомнительной выделки. Особо подчеркивается длительность контракта: НА МНОГО ЛЕТ ВПЕРЕД.

Признанный гений бюджетного кино Джон Карпентер решил, что дожидаться собственной кончины необязательно, — и загнал права на серию «Побег из...» и образ непод-

ражаемого Змея Плисскина японской корпорации Namco. Первый из неназванных мультиплатформенных хитов о приключениях Змея выйдет уже к нынешнему Рождеству. В работе над «принимают непосредственное участие» родители г-на Плисскина: сам Карпентер, продюсер Дебра Хилл и — вау — Курт Расселл.

Вторую, более удачную попытку утечь из кинематографа в игры совершил Джон Зомбиевич Ромеро, тоже классик. Kuju Entertainment, исходные КИ-наймиты мастера, оказались не способны найти издателя для игры с названием (внимание!) George A. Romero's City of the Dead. Право, они не заслуживали печенья к чаю. Дочерняя компания авторов Unreal — Brainbox Games — фундамент куда более основательный: парни готовы выпустить Land of the Dead: Road to Village Green для ПК и Xbox уже в нынешнем октябре. Поклонников жанра заманивают на аттракцион обещанием валить кладбищенских из снайперских и просто лопатами...

ОБРАТНАЯ ТЯГА

Из варяг в греки, то есть из игры в кино, выбиваются немногие и с трудом. Титанический торг Самого Дружелюбного Девелопера на Свете (Microsoft), Universal Pictures и Twentieth Century Fox завершился-таки соглашением о старте экранизации приставочной FPS-суперзвезды Halo. Сценарное перо вложено в надежную длань Алекса Гарланда («Пляж», «28 дней спустя»), а продюсировать проект согласился экс-президент Columbia Pictures Питер Шлессер («Человек-паук», «Ангелы Чарли-2», «Любовь по правилам и без»). Мы искренне надеемся разглядеть свирепую мордашку Джека Николсона под забралом Мастер-Шефа.

Ну а новость месяца сделал, разумеется, надежный, как «Вальтер ППК», Уве Шлонгович Болл. Какой-то нетрезвый продюсер доверил новому Эду Вуду не что-нибудь, а шестьдесят миллионов долларов на съемки адаптации Dungeon Siege. Уве раздувает щеки, фотографируется с Бертом Рейнольдсом и дает пространные интервью. Не интервью — нагромождения афоризмов! «Единственное слабое место «Одного в темноте» — игра Тары Рейд...» «Фильм продержался четыре недели в десятке самых кассовых лент российского проката...» «Я хотел бы сделать из Postal ИРОНИЧНОЕ кино...» Парализованный ужасом, .EXE выслушал признания создателя Dungeon Siege Криса Тейлора новому онлайн-проекту американского издания PC Gamer (www.pcgamerpodcast.com). Мистер Тейлор попросил дать герру Боллу шанс («Уве еще никто не давал бюджета в шестьдесят миллионов») и назвал его единственным режиссером, который не чурается КИ («Он идет и снимает кино, когда прочие сидят сложа руки»). Без комментариев! Впрочем, постойте: нам тоже еще никто не давал шестьдесят миллионов. Ни разу!

НЕСЛОЖНОЕ СЛОЖНО

Хронику чудо-происшествий продолжает компания Nintendo с патентом на... «вменяемость». Специалисты Nintendo разработали алгоритм симуляции «здравого ума и твердой памяти», а точнее — отклонений от указанной нормы. Технология учитывает моральную устойчивость и запас психической толерантности исходя из показателей здоровья и степени отдыха персонажа. Погрешности здравомыслия иллюстрируются ворохом визуальных и звуковых спецэффектов, «создающих галлюцинации». Благодаря продвинутой технологии морока каждая игра Nintendo сможет обрести неисчерпаемый ресайклинг-запас. Мало ли что нам покажется?

Например, в данный момент нам кажется, что идея сделать четвертую часть Driver: Parallel Lines не слишком удачна. Судя по скриншотам, разговоры о «зачинании сызнова» не более чем рассчитанный на ротозеев хайп. Особенно травматичным оказалось обещание «сделать игру проще за счет более линейного сюжета». Куда уж линейней?! Лучше бы протянули руку помощи незагубленному франчайзу — скажем, серии Carmageddon, сиквел которой Eidos намедни отправила в сад.

Легенды КИ уходят в небо целыми таборами. Неудачная эскапада с онлайновой URU подкосила коленки создателей любимой ББ-игры MYST — компании Рэнда Миллера Cyan. Официальная причина закрытия студии: неспособность пробить бюджет для следующего проекта.

Финансовые катаклизмы побудили Turbine Entertainment объявить о скором закрытии онлайновых серверов Asheron's Call 2. Свежий релиз официального аддона не помог оседлать кредитные линии — игра осталась убыточной. Вместе с AC2 закрывается и отделение Turbine в Санта-Монике (Лос-Анджелес). Что любопытно, идеологически давно устаревшая первая часть Asheron's Call продолжает цвести и пахнуть!

Дела другого MMO-гиганта, Sony Online Entertainment, не так плохи — хотя явно не молитвами творческого коллектива. Напротив, держатели онлайнового бегемота Star Wars Galaxies всячески издеваются и глумятся над паствой Лукаса. Одно лишь название очередного аддона (SWG: Trials of Obi-Wan) способно вызвать возмущение правообладателей. Нет ничего святого! С легкой руки девелоперов шаржевая кукла любимого джедая обречена торчать на берегах вулканической планеты Мустафар и раздавать пресловутые квесты. Нанеся отвлекающий пиар-удар, творцы тихой сапой изменили (в который раз!) правила игры, сильно укоротив объемы получаемого партией героев опыта. Здесь мирные овечки встали на дыбы: после яростного флейма в пять тысяч сообщений на официальном сайте местные власти дали попятного и вернули XP-конвейер к прежним оборотам. Коллеги, не давайте наглеть собственному девелоперу! Иначе получится, как у Illusion Softworks.

Не история, а анекдот. Давно почившая в бозе чешская Illusion Softworks следом за Джими Хендриксом, Элвисом Пресли и Джоном Ленноном выпускает новую пластинку! Игра называется Chameleon, это stealth-экшен «класса Hitman» на движке Mafia. Зажмурьтесь, ибо главный герой работает на... террористов! А у издателя Take Two нет совести. Еще немного, и в поисках легкой наживы публикаторы начнут перетряхивать комоды отошедших от дел программистов. А вдруг найдется что-нибудь съедобное?

Ужась. ◘



слева **Driver: Parallel Lines**. Уже поступили первые предложения назвать игру «DrIVer». Мы же больше беспокоимся о текстурах: неужели их совсем не будет?

справа Прекрасное сырье. На основе фильмов Джона Карпентера талантливая компания могла бы сделать новую GTA. Потянет ли Nintendo?

совсем справа **SWG: Trials of Obi-Wan**. Свободу Оби-Вану! Свободу Люку, Дарту и Палпатину! «Сони», руки прочь от мировой культурной сокровищницы!





ОБ игре

www.theguild2.com
жанр Симулятор средневековых будней
платформа PC
дата релиза 3 квартал 2006 г.
разработка 4HEAD Studios (www.4head.de)
издание JoWooD Productions (www.jowood.de), Deep Silver (www.deepsilver.com)



THE GUILD 2

беседу вел Олег Хажинский

Особенности немецких числительных

Если бы за плечами 4HEAD Studios не было восьми лет индустриального стажа и вполне успешного опыта Europa 1400, их никто не принял бы всерьез. Симулятор повседневной жизни средневекового предпринимателя? Мощный 3D-движок и плавающая камера? Битвы династий бюргеров? Инквизитор, кузнец и пекарь вместо мага, воина и бродяги? Не смешите мои тапочки.



вверху Ларс Мартенсен, один из основателей 4HEAD Studios и главный дизайнер проекта The Guild 2.
справа Ларс Мартенсен: «Обратите внимание, при генерации персонажа игроки будут иметь возможность выбрать форму пивного живота и оттенок подгарического румянца».

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Ларс Мартенсен (Lars Martensen), один из основателей 4HEAD Studios и главный дизайнер The Guild 2, делает одну и ту же игру почти восемь лет — шаг за шагом приближаясь к недостижимому идеалу. Сначала нужно было убедить самого себя, что концепция имеет право на жизнь, затем доказать издателям, что идея имеет коммерческий потенциал, потом ждать, когда графические технологии достигнут нужного уровня развития, после этого дать американским журналистам три миллиона интервью, чтобы они перестали путать Europe 1400 с Anno 1605. Уф... наконец, все готово. Пресса в курсе, издатели нервничают, но по мелочи, на поверхности нового трехмерного движка — ни пылинки. Симулятор повседневности, The Guild 2, одна из самых необычных игр Games Convention 2005 (август с.г. — см. тему номера!), увидит свет в следующем году, скорее всего — летом. Нам довелось побеседовать с главным идеологом 4HEAD и получить от него самую свежую информацию.

.EXE: Ларс, почему вторая часть игры Europe 1400 называется The Guild 2?

Ларс Мартенсен: Потому что мы просто не отважились назвать ее Europe 1410 или как-нибудь в этом роде! Должен признаться (как бы неприятно мне это ни было), что оригинальное название — полный ужас, поэтому мы

были просто обязаны переступить через эту неудачу и двигаться дальше. The Guild 2 звучит гораздо лучше и для европейского, и для американского уха, и это, по правде говоря, единственная причина.

.EXE: Активный словарь тянет на дно, поэтому буду общаться с вами простыми односложными предложениями и задавать лишь те вопросы, которые смогу сформулировать на английском (шутка). Чем The Guild 2 будет отличаться от игры с условным названием The Guild?
Ларс Мартенсен: В первой вы руководили своим героем в режиме «бога», а здесь сможете управлять им непосредственно. С технической точки зрения, это симулятор жизни эпохи позднего Средневековья. Здесь есть и элементы стратегии в реальном времени, и РПГ. С эмоциональной точки зрения это игра, в которой вы можете делать абсолютно все. С одной оговоркой: вам придется отвечать за последствия своих поступков.

.EXE: Звучит как угроза, Ларс!
Ларс Мартенсен: Свобода — это ответственность. Если мы хотим создать игру, в которой можно делать все что угодно, то должны придумать механизм, который заставит игрока сталкиваться с последствиями своих поступков.

.EXE: Похоже, The Guild 2 все же в большей степени ролевая игра и life-sim, чем стратегия...
Ларс Мартенсен: Игра в значительной степени фокусируется на персонажах. Мы видим, как камера демонстрирует игрока и окружающих его людей во всех деталях, приближается к героям, чуть ли не старается выглянуть у них из-за спины; мы видим, кто чем занимается, какие решения принимают эти люди, как эти решения влияют на их жизнь...
Разумеется, вы должны зарабатывать деньги. В The Guild 2 реализована сложная экономическая модель: вы производите товары, продаете их на рынке...



.EXE: Простите за беспробудную тупость (я только что с презентации Call of Duty 2) — так что, в игре не будет сражений?
Ларс Мартенсен: Будут, конечно. В начале игры вы должны выбрать класс персонажа, с которым хотите войти в мир The Guild 2. Также вы выбираете себе профессию и место обитания. К примеру, вы можете стать ювелиром, производить украшения и...

дарить их женщинам — чтобы привлечь к себе. В первой игре, если помните, было двенадцать профессий — здесь много больше. Священник, мэр города, даже инквизитор — пожалуйста. Профессия определяет набор доступных объектов недвижимости. Это может быть пекарня, таверна, магазин. Любой класс позволяет развивать уникальные таланты; некоторые из них очень легко растут с практикой, другие же будут даваться с превеликим трудом (кстати, в оригинальной игре было пять талантов, здесь — десять). Таланты растут с опытом, а чтобы зарабатывать опыт, нужно действовать. Как? Решать вам. Например, вы можете бороться с конкурентами террористическими методами — взрывая их недвижимость. Нет такой привычки — идите в политику, выигрывайте выборы городского главы и прибирайте к рукам добро соперников относительно мирными способами...

ПРОБЛЕМЫ ПОНИМАНИЯ

.EXE: Невероятно. Неужели такая игра действительно может существовать?
Ларс Мартенсен: Я надеюсь, да. Американская пресса писала о Europe 1400 так (просто цитирую): «The Sims meets Morrowind». Во второй части мы пойдем еще дальше. Смотрите: я могу полностью настраивать внешность своего персонажа (на экране — полноватый бюргер в забавном камзоле и шляпе. — *.EXE*). Наш герой, в зависимости от уровня жизни, со временем может худеть или, наоборот, набирать вес. И не только персонаж — весь город, все его жители так или иначе изменяют свою внешность. Другими словами, если в окрестностях голод, вы сразу поймете это, не надо будет смотреть на цифры и графики.

.EXE: Будет ли наш герой стареть?
Ларс Мартенсен: Да, конечно. Герой стареет, на лице появляются морщины, седеют волосы, походка становится менее уверенной, исчезает осанка... Вот почему важно вовремя найти себе жену и завести детей — люди, увы, смертны, а династию нужно продолжать.

.EXE: Так что, игра не заканчивается смертью главного героя?
Ларс Мартенсен: Именно так! Это игра о продолжении династии: поколение за поколением, от отца к детям. Таланты вашего персонажа, равно как и таланты его супруги, обязательно найдут свое продолжение в потомстве — и вы сами, как игрок, сможете выбрать детям и внукам профессию и жизненный путь.

.EXE: Выходит, игроки The Guild 2 никогда не увидят заветную надпись «Game over»?
Ларс Мартенсен: Не обязательно. У нас будут миссии — скажем, «Стань мэром города» или «Заработай энное количество денег». Но и режим «бесконечной» игры, разумеется, никуда не денется; как и многопользовательский, до шестнадцати игроков. Здесь столько неожиданных путей развития! Одни будут бережно считать копеечки, другие выйдут на большую дорогу, чтобы раздевать подвыпивших путников (в неприветливом лесу между двумя деревушками!), третьи, используя собственные вооруженные формирования, пойдут на соперников войной...

.EXE: Я вижу, мы можем не только перемещаться по городу, но и заходить в здания?
Ларс Мартенсен: Посмотрите, вот так выглядит кузница. Впервые заняв это здание в качестве кузнеца, вы увидите пустое помещение — и все купленное вами оборудование и апгрейды немедленно появятся в интерьере. Таким образом, вы можете «настраивать» не только своих персонажей, но и непосредственно заниматься дизайном интерьеров собственного жилища и мануфактур. Обратите внимание, все люди в здании — ваши работники, каждый из них занят своим делом, и вы можете провести целый день, наблюдая за ними и руководя процессом. Более того, вы вольны самолично включиться в производственный процесс и зарабатывать деньги. Проблема лишь в том, что в игре столько всяких интересных занятий, что вам вряд ли захочется лично ковать подко-





слева Широка немецкая чужбина: четыре квадратных километра деревушек, городков, замков, лесков, полянок и речушек — все в безупречном, излишне для экономического симулятора детализированном трехмерье.
в центре Достигнув определенного уровня влияния, «семья» игрока начинает непосредственно руководить городским строительством. Бывшая деревушка становится крупным экономическим центром региона, на зависть менее оборотистым соседям.
справа The Guild 2 — одна из тех немногих стратегических игр, в которых можно добиться тотального превосходства над противником, имея в качестве оружия лишь портновский метр и комплект булавок.

вы — разве только по особенным случаям или в состоянии крайней нужды.
И еще одна деталь. Взгляните-ка: я могу отвешивать работникам затрещины, чтобы те не зевали (толстяк хватает кого-то из работяг за ухо и орет нечто вроде симпсоновского «работайте лучше!» — *.EXE*). Не думаю, что вашим подчиненным понравится такое обращение, но мы не можем запретить игроку выражать себя таким



образом. Тем более что ему придется отвечать за свои действия.

.EXE: То есть? Приведите пример.
Ларс Мартенсен: Допустим, вы продолжаете давить на своих людей, заставляя их трудиться из последних сил. Так вот, отношения между вами будут становиться все хуже и хуже, и однажды вечером работник придет к вам домой и скажет: баста, начальник, я ухожу.

СЛОЖНОСТИ ВОСПРИЯТИЯ

.EXE: Можете убить меня, но я по-прежнему не понимаю, как устроена ваша игра. Из чего она состоит? Как в нее играть?
Ларс Мартенсен: Давайте попробуем начать сначала. Игровой мир состоит из куска карты площадью четыре квадратных километра, на котором мы разместили деревни, города, крепости, фермы и леса, полные разбойников. Это не совсем статический, заранее нарисованный мир — потому что игрок сам решает, как развивать город, где жить и работать, где какое здание строить. Если вы (на своем месте) обеспечиваете поселение провизией и товарами — поселение богатеет, увеличивает влияние. Так меняется перевес сил, геополитический, если хотите, ландшафт. Другими словами, мы просто создали гигантских размеров песочницу.

.EXE: Хорошо, а что, если меня не интересует вся эта предпринимательская заумь и я просто возьму меч и начну валить народ направо и налево?
Ларс Мартенсен *(кажется немного оскорбленным этим высказыванием. — .EXE):* Что ж, рискните. Вероятно, вы сможете зарубить пару человек, если хорошо обращаетесь с оружием. Но если убийство произойдет при свидетелях, вам ПРИДЕТСЯ столкнуться с последствиями!

Как я уже говорил, нашему персонажу непременно нужно «найти свою любовь», жениться и завести детей. Игра закончится, если к определенному возрасту вы не будете иметь потомства. Если же ваш герой, допустим, получил производственную травму или был ранен в бою, то старуха с косой может прийти раньше обычного. Надо ли объяснять, что далеко не каждая девушка (и не сразу) примет его ухаживания! Посмотрите: вот герой делает предложение девушке из знатного рода (на экране розовощекий полноватый пингвин в трико неуклюже встает на одно колено, а в ответ брунгильда... бьет его по лицу. Ларс и его помощница хохочут в голос — очевидно, это кульминация. — *.EXE*)... Ну да, нам показалось, что визуализация должна быть максимальной. Но вам это отчего-то не понравилось, не так ли?

.EXE: Эээ... мне подумалось, что поведение персонажей избыточно... Скажите, а династия моего героя — единственная в игре?
Ларс Мартенсен: Конечно, нет. Конкуренция или даже открытая вражда между «домами» — неотъемлемая часть игры. Идет сражение за власть, за пост мэра, за экономическое и политическое влияние в «регионах». Не исключены и силовые методы... Обратите внимание, конкурент подослал своих работников к нам домой (на экране неловкая потасовка. — *.EXE*). Анимации боя еще не закончены, но вы можете получить общее представление о боевой порции The Guild 2.

.EXE: Могу ли я вступить в бой и уложить соперника парой изящных комбо? Или, коль уж мы говорим об RTS, выбрать пару своих «юнитов» рамкой и направить в атаку?
Ларс Мартенсен: Сражения не похожи на те, что случаются в шутерах или hack & slash RPG, бои проходят в автоматическом режиме, как в RTS. Что касается рамки — да, конечно. Вы просто меняете режим камеры «от третьего лица» на классическую для RTS изометрию и отдаете приказы. Обратите внимание, здесь нет заранее заданных режимов камеры — вы можете перемещать ее совершенно свободно, так близко или так далеко, как вам захочется. Например, вести боевые действия, отдавать приказы подчиненным или выбирать здание для очередного «саботажа» удобнее с высоты, видя всю картину. А если вас схватят, отправят в тюрьму, а затем поведут на суд — вероятно, вы захотите находиться прямо в зале суда, виртуально выглядывая из-за спины своего героя. Судьи объявят приговор — тюремное заключение или даже казнь...





слева и в центре Дизайн интерьера многочисленных объектов недвижимости тоже на твоей совести, игрок! Каждый апгрейд, каждая новая покупка немедленно обретают вполне зримое подтверждение в виде очередного станка, сундука с добром или книжной полки. Сейчас здесь пусто — но в настоящей игре будет не протолкнуться от рабочего люда.
справа Работа над образом главного героя — игра в игре. Выбирайте обьем и форму пивного живота, оттенок подагрического румянца, количество подбородков. Со временем ваш парень будет меняться: седеть, лысеть, набирать лишний вес... А если дела пойдут не так хорошо, вы — запомните! — закончите жизнь высохшим немытым старикашкой, так и не сумевшим склонить ни одну фройляйн к продлению рода. Разве не прелесть эта The Guild 2!

ЗАДЕРЖКИ РАЗВИТИЯ

.EXE: Ого, неужели есть высшая мера!.. Допустим, это произошло, у меня остался молодой наследник. Что дальше?
Ларс Мартенсен: У вашей семьи есть генеалогическое древо, в котором ведется учет всех прародителей и потомков вашего героя. Когда активный персонаж гибнет, вы просто выбираете следующего героя, изучая личные досье претендентов на трон: «Ага, его сын неплох в риторике, харизма на высоте — может быть, стоит двинуть его в политику? И пусть отец мальчика всю жизнь провел в сражениях, теперь я хочу увидеть игру с совершенно другой стороны...»

.EXE: Иначе говоря, я могу изменить геймплей, просто выбрав другого персонажа?
Ларс Мартенсен: Совершенно верно. Это стратегической важности решение — какого героя вы предпочтете следующим. К слову, вовсе не обязательно дожить до смерти персонажа — вы можете выбрать ему замену в любой момент. Единственная проблема: отправив героя на пенсию, вы уже не сможете вернуть его в строй. Это сделано, чтобы заставить игрока думать над... правильно — своими действиями.

.EXE: У вас в кадре почти одни мужчины... Может ли у руля династии стоять женщина?
Ларс Мартенсен *(с удовольствием отсмеявшись):* Да!

.EXE: Спасибо за потрясающе интересный рассказ, Ларс. А что за герои трудятся в 4HEAD? Расскажите, пожалуйста, о себе.
Ларс Мартенсен: Мы с Тобиасом Северином (Tobias Severin) основали эту компанию в 1997 году... да-да, скоро нам стукнет восемь. Уже — возраст... Сегодня в студии работают 30 человек. The Guild 2 — единственная игра AAA-класса в нашей линейке; параллельно под брэндом 4Kidz мы выпускаем детские вещицы (поэтому в общем и целом успеваем вести два-три проекта).



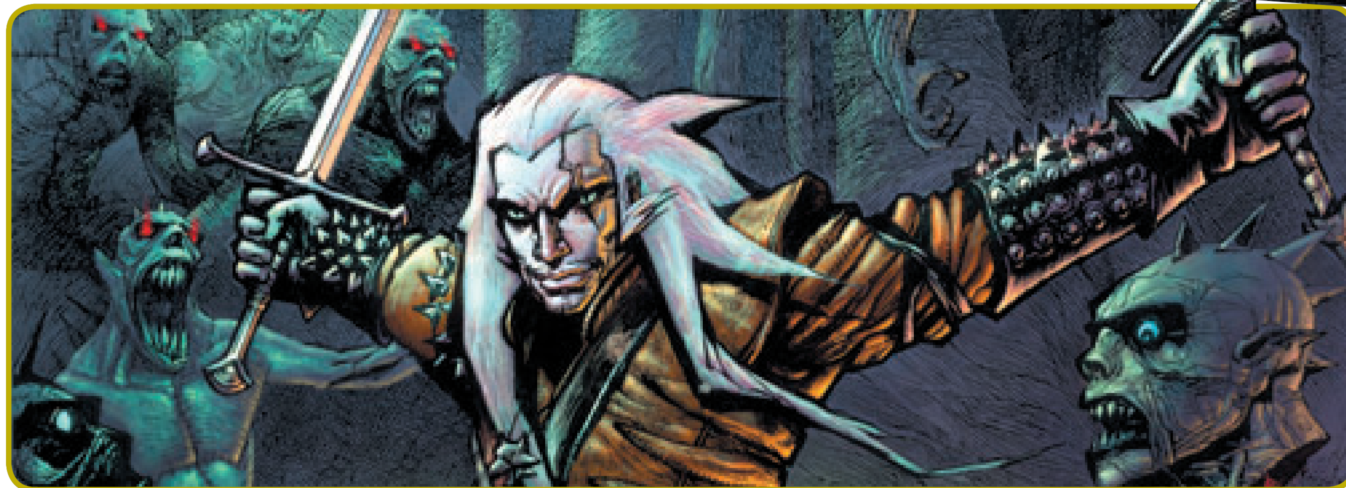
.EXE: Игра, о которой вы только что рассказали, представляется мне слишком смелой для того, чтобы существовать на рынке. Как вы решились на подобный эксперимент в AAA-масштабах?
Ларс Мартенсен: Не стану скрывать — эта игра на самом деле не вторая, а четвертая в серии. Первая «Гильдия» под названием Die Fugger I появилась в 1997 году, следующая — Die Fugger II — в 1998-м, Europe 1400 вышла в 2002-м, а летом следующего года планируем выпустить The Guild 2. Несмотря на совершенно разные названия, это были очень похожие игры. Поэтому говорить о «революционной идее, с которой мы внезапно вышли на рынок», не очень корректно. «Симулятор средневекового быта» ковался постепенно, мы двигались шаг за шагом: первая игра была классическим для германского рынка экономическим симулятором, в следующей (также выпущенной только в Германии) мы начали экспериментировать с геймплеем, затем сделали Europe 1400, получили хорошую прессу, продали игру неплохим тиражом — поэтому убедить издателя вложиться в продолжение эксперимента было не очень сложно.

.EXE: Ну а сможет ли оценить такую игру американский рынок?
Ларс Мартенсен: Europe 1400 была весьма популярна в Европе, пришлась по душе американским критикам, собрала немало наград, однако из-за «небольших проблем с дистрибуцией» (многозначительная улыбка. — *.EXE*) продажи в Штатах были не столь успешными... К сожалению, я не уполномочен распространяться на эту тему!

.EXE: А, ничего страшного. Спасибо еще раз за рассказ, обещаем следить за вами самым внимательным образом. Увы, я так и не понял, как играть в «Гильдию», поэтому... жду демо! ◘

ОБ игре

www.thewitcher.com
жанр Action/RPG
платформа PC
дата релиза 2006 г.
разработка CD Projekt's Red Studio (www.cdprojekt.com)
издание CDV Software (www.cdv.de)
издание Середина 2006 г.



THE WITCHER

беседу вел Олег Хажинский

Меньшее из зол

Ландшафты закрытого от немецких консьюмеров бизнес-центра Games Convention 2005 унылы и однообразны: белые кабинки типовых переговорных пунктов, казенный стол, ноутбук и пара плакатов. На этом фоне стенд польской CD Projekt выглядел, как голый Брюс Виллис с плакатом «Ненавижу ниггеров» в центре вечернего Гарлема. Вход на его территорию украшал макет повешенной эльфийской девушки (нам так показалось) с откушенной (или оторванной?) ногой и бирочкой «Elven Traitor». Каждое утро веселые поляки смазывали культю вишневым вареньем, и уже к обеду над висельницей роились проголодавшиеся немецкие мухи. «The Witcher: RPG Redefined» — значилось на стенде.



вверху Михал Мадей, главный архитектор великой перестройки The Witcher.
справа Устроители выставки каждый день приходили на стенд CD Projekt и настоятельно просили убрать висельника за пределы стерильных, политически корректных ландшафтов бизнес-холла, — безрезультатно. QA-координатор Павел Кроппа (Pawel Croppa), слева, и программист Михал Иваницкий (Michal Iwanicki) смазывают «раны» трупа вишневым вареньем.

КАК У ВЗРОСЛЫХ

Продвижение игры на Games Convention 2005 демонстрирует чрезвычайно серьезное отношение CD Projekt к интеллектуальной собственности Анджея Сапковского и лично-му будущему. Польская пропагандистская машина работала как часы и на максимальных оборотах: ребята вкалывали на себя, в отличие от мегапрофессиональных чем-я-еще-могу-помочь-ах-вас-нет-в-списке-до-свидания-клерков из Ubisoft или Microsoft Games. Показы каждые полчаса. Специальный зал с проектором, демонстрирующий презентацию в Power Point с кадрами вроде The Witcher Game Vision и короткометражные фильмы из серии «making of», где режиссер по спецэффектам, изо всех сил пытаясь не расхохотаться в камеру, рассказывает о том, как использовал спагетти и кубики льда для озвучания сцены с монстром, пожирающим что-то большое, живое и костистое. Это что-то, недоеденное, но все еще живое, чуть позже будет использовано как дубина в батальной сцене с главным героем, ведьмаком Геральтом из Ривии. Пафос момента мне уловить не удалось — обычно такие фильмы крутят «после», а не «до», — казалось, сам режиссер специальных эффектов «Гладиатора» на пару с Ридли Скоттом, вытирая пыль с многочисленных «Оскаров», вспоминают «как все начиналось». А тут — дались тебе, Люся, эти макароны... Девелоперы важничают, чуточку «играют во взрослых» — надеюсь, это помогло им подписать выгодный контракт с издателем.
И все же, одна из сцен, продемонстрированная на большом экране, заставила силовое по-

ле профессионального цинизма на секунду отключиться: я ощутил, как мурашки ползут по спине: Геральт в глубинах городской канализации не спеша приближается к очередной жертве, достает меч и с пронзительным скрежетом ведет его лезвием вдоль каменных стен. И столько, знаете, благородства и скрытой силы было в этом жесте, что на мгновение подумалось: «А вдруг правда? RPG redefined?». По окончании презентации слегка загруженных журналистов конвейером отправляли на пункты демонстрации ролевой модели, боевой системы и графического движка, сообщали «важные» факты



(главный герой сможет иметь до двадцати половых контактов, каждая мини-победа на любовном фронте отмечается коллекционного качества игральной картой), проводили около витрины с «настоящим» средневековым оружием (разумеется, там был и знаменитый серебряный меч, благородный и тонкий), одаривали изумительного качества пресс-китом, где на очень хорошей бумаге изысканным шрифтом было написано все то, что он только что услышал, засовывали под мышку тубус с образцами плакатной живописи и очень трогательно прощались.

НАЦИОНАЛЬНОЕ ДОСТОЯНИЕ

Хит или пустышка? Ах, как хочется сказать — хит, но, признаться, пока еще ничего не ясно. Разработчики позиционируют The Witcher как action/RPG — в игре, без всякого сомнения, придется много и часто драться; при этом именно боевая система пока не дошлифована: бои в «Ведьмаке» выглядят примитивно — выбираете цель и наблюдаете за потасовкой, периодически (в строго определенном темпе) нажимая мыше-кнопку. Чтобы не сбиться с ритма, курсор, выделяющий очередную жертву, будет подавать вам особые знаки. Планируется много интересного: три боевых стиля («силовой», «быстрый» и «групповой» — против толпы нечисти), разумеется, будут комбо, роскошные finishing moves в замедленном повторе и горькие настойки хитрого действия. Оттого, как в действительности, а не на высокой плотности беленой бумаге нам будет сражаться (хотелось бы интересно и разнообразно!), зависит будущее The Witcher. А все остальное в игре уже есть — убедительная картинка, физический движок, интересная ролевая система и, наверное, пан Сапковский.

После конвейерной презентации осталось чувство легкого неудовлетворения, но мне удалось на

пятнадцать минут изъять главного дизайнера The Witcher Михала Мадея (Michal Madej) из делового обращения и задать ему несколько суматошных вопросов.

.EXE: The Witcher находится в разработке долгое время, вы несколько раз меняли стратегию и чуть ли не переделывали игру с нуля. Как проект эволюционировал со временем?
Михал Мадей: Гм, и правда, это весьма интересная история... Первоначально игра создавалась как PC-версия консольного hack & slash Baldur's Gate: Dark Allegiance. Но что-то пошло не так, не могу сказать убогий брат-франкенштейн Fallout'а. — *EXE*). Получив первые результаты, остались ими крайне недовольны...

.EXE: Игра получилась слишком простой?
Михал Мадей: Дело не только в этом. Во-первых, нас не устроил графический движок — он был не в состоянии передать ту атмосферу, которой мы хотели бы добиться от The Wither. Во-вторых, совсем не таким, каким мы его представляли, получился геймплей... Это был очень сложный момент, — но мы все-таки не бросили проект. Лицензировали у Bio- физический движок Karma (Criterion) — который еще ни разу не применялся в ролевых играх для ПК. С ним все объекты, даже самые незначительные, ведут себя совершенно достоверным образом, персонажи сражаются и гибнут с невероятным артистизмом, а камера движется плавно и выбирает самый естественный план.
Так мы получили крепкую основу для достойной ролевой игры и... принялись за «Ведьмака» с самого начала. Наш новый девиз (показывает на майку. — *EXE*) — «RPG redefined» — родился ровно год назад, и это не просто слова. От прежней игры Скажу так: практически все поляки, а не только поклонники фэнтези, читали все его книги. Возможно, он даже более популярен, чем Толкиен. Вероятно, он лучший коммерческий польский писатель прошлого столетия. Вы можете остановить на улице абсолютно любого человека — и окажется, что он либо читал его книги, либо смотрел фильм по мотивам его «Ведьмака». Вы не найдете в Польше человека, который не слышал бы о пане Сапковском.

.EXE: Участвует ли писатель в создании игры?





точно, что, и в результате проект приказал долго жить. Таким образом, мы начали думать о создании собственного, самостоятельного творения, решив, что книги Анджея Сапковского станут более чем достойной основой для игры.
Однако и тут приключения The Witcher не закончились. Первоначально мы собирались делать эту игру, следуя духу и букве Dark Allegiance (для тех счастливчиков, кто не пробовал Dark Allegiance на Xbox, должен заметить, что игра не имеет ничего общего с Baldur's Gate — это весьма неглубокая action/RPG, ориентированная на ширнармассы, с замечательным кооперативным режимом и унылой графикой. Позднее на этом же движке был создан

слева Наглотавшись DX9-таблеток, сверхмодифицированный движок Aurora увидел мир в новом, позитивном свете.
в центре Боевая система The Witcher еще дорабатывается, а графический и физический движки уже готовы доставить игроков в action/RPG-нирвану. Обратите внимание — красный курсор подсказывает, когда следует нажать кнопку мыши.
справа Мир игры полон «взрослых» проблем — коррупция, терроризм, загрязнение окружающей среды и, к вящей радости ребятишек, проституция.

Ware графический движок Aurora и полностью переписали «рендерер», чтобы использовать все возможности современных видеокарт (вроде пиксельных шейдеров и прочего). С модифицированной «Авророй» игра наконец обрела достойный вид — сложные отражения, реалистичная поверхность воды, полноэкранные эффекты вроде ночного зрения ведьмака, опьянения или отравления (а также, да-да, буллет-тайм!). Также в дело был пущен остались, разумеется, сценарий и сюжет — все остальное делается с нуля; мы пересмотрели и ролевую систему, и концепцию боевых действий, все — перед вами новый продукт.

.EXE: Что такое Сапковский в Польше? Он знаменит или просто хорошо известен? Он читается взахлеб или его пролистывают?
Михал Мадей: Нет, нет, он не просто хорошо известен — он ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ популярен!

Михал Мадей: Анджей сразу дал понять, что ничего не понимает в компьютерных играх и поэтому не будет вмешиваться в процесс (как вести повествование и т.д. и т.п.). Тем не менее мы постоянно обращались к нему за советами, «проверяли» на нем новые идеи. Кое-что ему нравилось, кое-что он отвергал... Самое главное — так как игра является логическим продолжением его саги, он принял и согласовал сюжет. Поэтому можно считать The Witcher вполне официальным интерактивным продолжением «Ведьмака».

.EXE: Итак, если Сапковский и его «Ведьмак» — столь массивные брэнды в Польше (и, вероятно, во всей Восточной Евро-

пе и даже России), не кажется ли вам, что всего одна ролевая игра с одноименным названием, пусть и очень хорошая, это слишком мало?

Михал Мадей: Вы правы. Конечно же, мы планируем аддоны к The Wither, а также The Witcher 2. А еще думаем о том, как поддержать игроков, которые захотят создавать на основе игры собственные «приключения», подземелья, замки и т.д., а это будет непросто сделать в силу технологических проблем... В общем, CD Projekt работает над инструментарием для моддеров. Кроме того, мы не собираемся ограничиваться «Ведьмаком» и прорабатываем концепцию еще одной игры (только не спрашивайте, какой, — не имею права говорить).



.EXE: Думали ли вы о многопользовательских вещах?

Михал Мадей: Думали. Но решили не связываться с ними прямо сейчас. В игре очень сильный сюжет, уникальный герой, которого трудно перепутать с кем-то еще; все игроки, конечно же, захотят быть Геральтами. Теоретически возможен многопользовательский аддон — как и онлайновая ролевая игра а-ля NeverWinter Nights или даже EverQuest 2.

.EXE: На Games Convention вы проводите презентации для десятков журналистов и бизнесменов со всех концов света — не только из Восточной Европы, где Сапковский — величина. Как они реагируют на игру?

Михал Мадей: Как правило, слова «Сапковский» и «Ведьмак» им совершенно ни о чем не говорят. Но мы стараемся донести до них суть феномена — и большая часть аудитории немедленно схватывает «фишку». Им нравится, что это недетская сказка — мрачная и жестокая, им импонируют секс и насилие в игре, отсутствие КПП между добром и злом. В мире «Ведьмака» есть все, что есть в реальном, «взрослом» мире: загрязнение среды, терроризм, политические заговоры. Кроме того, людям нравится главный герой — его белые волосы и кошачьи глаза, его меч из серебра, его крайне необычные способности...

.EXE: Спасибо, Михал! Странно — сидим друг напротив друга, и лица вокруг знакомые, и языки похожи, а говорить приходится на английском...

Михал Мадей: Можете попробовать задавать вопросы на русском, хотя могут быть проблемы. Вот как на русском «forget»?

.EXE: «Забыть».

Михал Мадей: А у нас «запомнить». Очень много слов, знаете, звучат одинаково, а по смыслу — полная противоположность... ◘

БЛОУ-АП

маша ариманова



ОБ авторе

МАША АРИМАНОВА
Начала свою карьеру военврачом в Чансельвуде. Оттуда двинулась на встречу с другом в Пеппардвиль, через Рэйнис-хиллз, Сантервилль и Хейтаун, перелезая через баррикады, трупы и ночуя в пожарных участках. Вскоре после воссоединения друг был съеден заживо. Дабы избавиться от неприятного осадка, Маша А. решила провести время в тиши, на окраине, и двинулась на юг через Эджкобм и Кроубанк. В настоящий момент (14-й уровень) живет в Холломстауне.

Способность выжить

Urban Dead (www.urbandead.com) — многопользовательская онлайновая игра, сделанная настолько просто, насколько это вообще возможно. Графики нет. Интерфейса, если честно, тоже. Фактически, игра сообщает тебе только, где ты стоишь, что у тебя есть и жив ли ты или мертв...

БУДЕТ РАССВЕТ

Квадратики, как в «Монополии»: бары, автомастерские, банки, автостоянки, соборы, кладбища, церкви, кинотеатры, клубы, фабрики, армейские форты (форт Криди и форт Перрин), больницы, отели, свалки, библиотеки, моллы, пожарные станции, особняки, памятники, музеи, парки, полицейские участки, электростанции, вокзалы, три стадиона, школы, склады, башни и даже зоопарк в Северном Кетчелбэнке, где есть павильоны для львов, рептилий, медведей, слонов и жирафов. Одни квадратики — здания, в которые можно зайти. Там, тесно прижавшись друг к другу, молча сидят живые люди. Бывшие полицейские, пожарные, врачи, военные медики и кандидаты наук вяло роются в кучах мусора (все здания носят на себе следы поспешной и неряшливой эвакуации) в надежде отыскать аптечку, патрон, фомку или книжку стихов. Любители стихов предпочитают библиотеки и вокзалы, полицейские по старой памяти тянутся к участкам (и участки, где скапливается большое количество хорошо вооруженных и умеющих стрелять людей, становятся маяками жизни в разрушенном городе), врачи — к госпиталям, ну а простой люд на рефлексе занимает моллы. Там есть бар, аптека, спорттовары, электроника и оружейный магазин. Там хорошо. Там цивилизация. Игра проходит в полном молчании — на реплики надо тратить драгоценные AP, Action Points, а они восполняются по одному в полчаса. Больше 50 AP у тебя быть не может. Очень неторопливая игра.

АРМИЯ «МЫ»

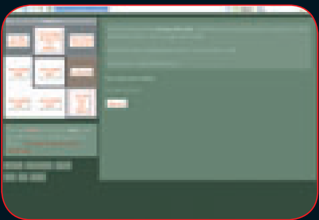
А снаружи, на разоренных улицах, среди мусорных баков и перевернутых автомобилей, стоят и ждут они. Мертвые. Ходячие покойники. Машины для пожирания теплой человеческой плоти. Зомби. Не все зомби

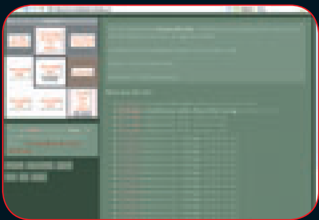
Кризис в Мальтоне: мертвые атакуют живых!

бывшие люди, некоторые избрали себе такую участь на самом старте (на сегодня живое и мертвое население города Мальтона приближается к семидесяти тысячам). У них своя иерархия. У них, как и у людей, есть скиллы. Но если у людей в наличии такие разумные, добрые, вечные скиллы, как баррикадирование зданий, рисование посредством баллончиков, диагностика, оказание первой помощи, искусство стрельбы из дробовика и драки на пожарных топорах, то у зомби умения куда более мрачные: «укрепление шейных мускулов» позволяет вырывать у людей большие куски плоти; «ороговение кончиков пальцев» — наносить более сильные удары; «заплетающаяся походка» — двигаться со скоростью человека; а «воспоминания о жизни» — заходить в дома. Зомби не могут умереть. Пуля в голову или рубка топором обращает зомби в мертвое неподвижное тело... но лишь на время. В любой момент мертвец может вскочить (потратив на это 10 AP) и наброситься на ничего не подозревающего человека.

У людей свои приемы, у зомби — свои. Люди выбрасывают из домов тела, баррикадируют здания, устраивают неожиданные налеты и контратаки. Их усилия тщетны. Зомби или толпятся (или лежат в засаде) у дверей участка или пожарки, ожидая своего часа, или охотятся в одиночестве (в последнее время получил широкое распространение следующий леденящий душу трюк: зомби с «воспоминаниями» заходит в дом и... закрывает за собой дверь! Снаружи дом выглядит безопасным, и незадачливый игрок на последнем AP заглядывает в убежище. У зомби есть минимум полчаса, чтобы без помех позавтракать. Можно и друзей пригласить), или сбиваются в гигантские армии, сметающие все на своем пути. Одна из таких армий, зовущая себя The Many, разгромила форт Перрин. Форт пал за три дня, его просто захлестнули превосходящие силы противника. Последние сведения: три десятка зомби и восемь десятков трупов у дверей оружейной, горсточка уцелевших внутри и отчаянные послания «Пппатронов ннет. Силы ннна исходе. Пподкрепление из Криди нне дошло. Отомстите за ннас!» на людском форуме.

У зомби свой форум («Полицейский участок в Рэндэлбэнке, восемь высокоуровневых, до тридцати ньюбисов. Приятного аппетита!»), на котором падение форта Перрин вызвало мрачное торжество.





слева Вот так в Urban Dead выглядит смерть. Спокойно! Все только начинается.
справа А вот так — загробная жизнь.

МИРНЫЕ ЛЮДИ С ШОТГАНАМИ

Urban Dead — никакая не MMORPG, а самый настоящий многопользовательский текстовый survival horror. Скиллы и уровни — явление побочное, персонажа первого уровня от персонажа четырнадцатого отделяют всего 10 HP, Hit Points (скилл «бодибилдинг»), и сократь и того, и другого могут за две-три минуты. Здесь главное — выжить. Кто-то выживает на окраинах (глухо, тихо, безопасно до тех пор, пока в район не забредет десяток зомби — и тогда выживут лишь те, кто почуял неладное и вовремя перебрался в соседний квартал), кто-то путешествует по забаррикадированным зданиям (скилл Free Run позволяет двигаться по крышам смежных домов. Тактика хорошая — до тех пор, пока зомби не атакуют именно тот дом, в котором ты остался ночевать), кто-то ищет себя на обломках цивилизации, там, где людей много, где квартал от зомби регулярно зачищают, где изобилие товаров, улицы безопасны, а

жизнь прекрасна и удивительна. Но всякий, кто смотрел фильм Джорджа А. Ромеро, найдет изъяны и в последнем варианте. Во-первых, большие скопления людей означают, что урожай зомби собирают регулярно и на охоту приходится уходить все дальше и дальше. А на обратном пути всякое может случиться... Во-вторых, люди в определенных обстоятельствах могут быть куда опаснее зомби. В Urban Dead нет ресурсов, за которые можно бороться (количество товаров ничем не ограничено, пищу и воду искать не нужно), но кланы жестоко сражаются за территорию, за контроль над тем или иным моллом. Кое-где тебя могут прикончить за XP, драгоценные Experience Points. Ну а в-третьих... Большие скопления людей манят живых мертвецов, точно магниты. Каждый выживает в одиночку — в меру своих сил, своего умения отделять главное от второстепенного, своей осторожности и интуиции. Так легко смеяться, когда глупые поступки совершают персонажи зомби-фильмов! И так трудно (почти невозможно) удержаться от легкомысленной вылазки из хорошо защищенного здания. Кого-то съедят в первый день. Кто-то может прожить месяц без малейшего риска, в тишине и покое. Как повезет. Как получится. Так бывает при любом глобальном кризисе. Но рано или поздно зомби накатят, и из хорошо защищенного места придется уходить. Вопрос только в том, куда идти?

В Urban Dead нет явных целей, и для того, чтобы выжить, чтобы меньше ошибаться и совершать больше правильных поступков, очень важно найти собственную цель. Добраться до того или иного района. С кем-то встретиться. Что-то совершить. Потому что монотонное, бесцельное существование убивает. От скуки ты рано или поздно подставишься, и тебя съедят.

33 НЕСЧАСТЬЯ КОЛИ Т., ДОБРОВОЛЬЦА

Позвольте поучительный пример из жизни сотрудника Game.EXE Николая Т. (Urban Dead, помимо прочего, еще и повод завязать разговор с коллегой. Что может быть проще фразы «Ну как, тебя еще не съели?»): Т. начал свою постапокалиптическую карьеру в качестве доктора Зевса, научного сотрудника, умеющего (в определенных условиях) оживлять мертвецов. Да, не все игроки зарабатывают XP топором и пистолетом. Очки дают и за лечение пострадавших, и за взятие с зомби пробы ДНК (пробу с одного зомби берут раз в 24 часа. В определенных кругах это называют «собрать пыльцу». Гики всего мира мучительно высчитывают разницу во времени, чтобы проснуться раньше гиков из другого часового пояса и собрать пыльцу первыми), и за реанимацию зомби при помощи шприца. Реанимация сопровождается коротким, но сочным описанием, в точности соответствующим канону Герберта Уэста, Реаниматора. Так вот, наш Т. начал рисковать... Впрочем, пусть о своей дальнейшей судьбе Николай Т. расскажет сам: «Я совершил плохой поступок: перед входом в плохо забаррикадированное здание впрыснул оживляющую сыворотку одному из четырех дежуривших у входа зомби, чтобы остальным троим было чем заняться. План сработал, я очень гордился собой... А потом меня съели. Быть зомби тяжело: не пообщаться, в здание не зайти... Только «гррр?» и кусаться. В окно выпрыгивать нет смысла — ты все равно мертвый. Словно в насмешку на следующий день меня оживили. И съели опять. Сторонясь других зомби, я бесцельно скитался, пока не забрел в молл, где охотник на зомби 12-го уровня сделал мне headshot. Человеку по имени Jay, скрывающемуся под сценическим псевдонимом «Иоанн Палеолог», не нужно было говорить: «Take that, zombie bitch». I may be dead but I'm not a bitch. Теперь я буду преследовать его ВЕЧНО. В моем посмертии появился смысл».

ДОКТОРОУ РЕКОМЕНДУЕТ

Urban Dead придумал и разработал Кеван Дэйвис (Kevan Davis), тридцатилетний веб-программист из Восточного Сассекса, начинавший с настольных вариаций на тему «Морского боя». Игра бесплатная, существует за счет добровольных пожертвований (пожертвовавшим пятерку предоставляются незначительные привилегии), ее довольно долго и мучительно отлаживали. Отладили. Население (живое и мертвое) растет не по дням, а по получасам, игра распространяется, как бубонная чума, недавно о ней написал в своем блоге довольно известный американский писатель-фантаст-журналист Кори Доктороу (Cory Doctorow). Дэйвис пристально наблюдает за происходящим и, говорят, готовит нововведения: народ хочет вертолетов, мобильной связи, возможности обмениваться предметами, желает, чтобы с укусами передавалась инфекция, просит, наконец, чтобы за смерть и воскрешение карали потерей скиллов или очков опыта... «Спокойно, я смотрел те же зомби-фильмы, что и вы! — отвечает Дэйвис. — Все будет!»







вверху «Шесть зомби снаружи... три... ой, нет, уже два... до десяти тел. Ищите патроны, надо ночь продержаться!» — «Кто-нибудь знает, где находится ближайшая библиоте... пожарная станция?» — «Чует мое сердце, пожарный топор лишним не будет!»
в центре «Чуваки, я иду искать отмщения за своих убитых друзей, назад, скорее всего, живым не вернусь. Если какой-нибудь зомби зайдет в участок и начнет замогильно стонать, оживите его, пожалуйста! Это буду я!»
внизу Маша А., когда вырастет хотя бы до шестнадцатого уровня, хочет стать точно такой же.

РЕЗУЛЬТАТЫ РОЗЫГРЫША №7 ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

HI-FI-НАУШНИКИ DJX-1,
ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ КОМПАНИЕЙ BEYERDYNAMIC, ДОСТАЮТСЯ
Анастасии Львовне Антоневич,
жительнице Москвы, двадцати трех лет.
Антону Олеговичу Самойленко,
жителю Москвы, двадцати четырех лет.

СИСТЕМНАЯ ПЛАТА MSI P4N DIAMOND,
ПРЕДОСТАВЛЕННАЯ КОМПАНИЕЙ MICRO-STAR INTERNATIONAL, ДОСТАЕТСЯ
Купаевой Елене Владимировне,
жительнице Омска, двадцати восьми лет.

Победителям — УРА!



КУПОН УЧАСТНИКА ЛОТЕРЕИ

Фамилия, имя, отчество
Возраст
.EXE-стаж
Индекс
Адрес
Телефон
E-mail

ВЫДЕРЖКА ИЗ «ПРАВИЛ ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

- Купон заполняется печатными буквами.
- Конверт с купоном, на котором нет пометки «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует).
- К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника (хотя бы контактный).
- В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вывезти) свой приз (за исключением книг и игр) в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливец не может самостоятельно забрать приз или не объявляется в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции.
- Фамилии победителей лотереи публикуется в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.

Заполнив этот купон и выслав его по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE**, вы гарантированно становитесь участником ШЕСТИ РОЗЫГРЫШЕЙ лотереи «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!..

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

олег хажинский



ОБ авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
Пережил удивительный духовно-гастрономический опыт, посетив корейский ресторан с меню на немецком языке.

Убить негра

Быковатой наружности молодой человек неопределенной национальности — кажется, мулат или «латинос», а может, простой русский парень Коля из Люберецкого района, сразу не разберешь — слоняется без дела по подворотням, пристает к честным девушкам в мини-юбках, ожидающим трамвая на перекрестке, и всюду в жесткой форме получает отказ. В районе нет уважения, машина — настоящая помойка, женщины не дают. Что делать?

ДВУХТЫСЯЧНЫЙ, «ТЕКСТИЛЬЩИКИ», ОСЕНЬ

Разумеется, грабить ларек торгово-делового центра «Продукты нон-стоп». Дружки, пистолеты, всех на пол. С «котлетой денег» наш герой отправляется в лучший «бутик» города, где приобретает новые кеды с зелеными шнурками, джинсы XXXL-размера, бейсболку, инкрустированную бриллиантами, что твоя шапка Мономаха, баскетбольную майку с каким-то жутко важным номером, серебряную цепь толщиной в руку и другие габаритные блестящие украшения. В новом наряде Коля, учитывая снежную белизну кожи, выглядит законченным идиотом. Его ржавый кабриолет красится в ядовито-желтый цвет, ставится на 19-дюймовые диски, которые продолжают вращаться даже после остановки машины. Жизнь как-то сразу налаживается: девушки, которые еще вчера не замечали в упор, сегодня в полном восторге, но времени на любовь не остается — афроамериканцы на черных Escalade преследуют новую банду с гранатометами, пули свистят, в тыловых колонках крещендо полицейских сирен... Ребята, это Saint's Row, игра THQ, которая выйдет в конце года на новой Microsoft-приставке — Xbox 360.

В ЧЕМ СИЛА, БРО?

Лейпциг, Games Convention 2005, стенд THQ, кабинка для специальных показов, строгий age-контроль: «Я спросил, где ваша зеленая бирка на запястье?!». Дети после восемнадцати в чудовищной духоте и абсолютном восторге наблюдают за происходящим. Saint's Row выглядит, как обожравшаяся стероидов и лоботомированная Grand Theft Auto: все, что вам так нравилось в GTA, доведено здесь до предела пошлости и абсурда. Главный герой — «стремный кабанчик» (зуб даю, наш Колян с Текстилей!) в широких шортах три четверти, напрочь лишенный грации и харизмы, что присущи кинокриминалитету, останавливает спортивную машину, бьет сидящую

Волна криминального насилия обрушится на нас с экранов этой осенью. Как не утонуть в потоке дурнопахнущих GTA-клонов?

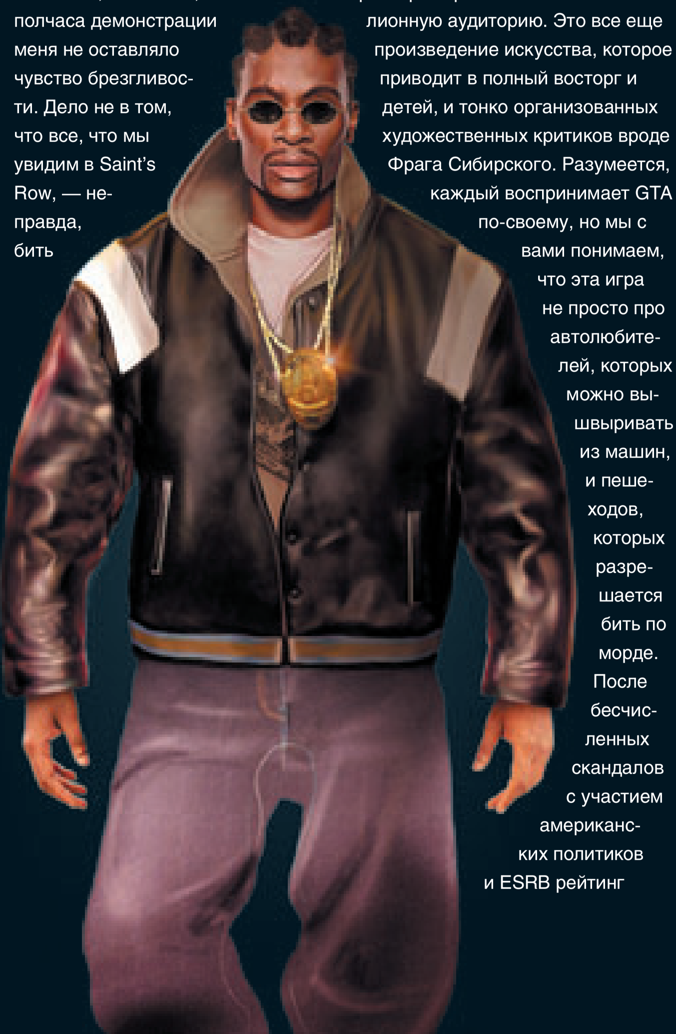
в ней девушку лицом о руль и вышвыривает несчастную из салона. Немецкие похрюкивают от счастья! Три ядра страшной частоты процессора PowerPC надрываются изо всех сил, рассчитывая траекторию полета сложносоставных пешеходов, машин и осветительного оборудования, — сотрудник THQ, желая показать игру с самой лучшей стороны, оставляет позади себя напалмовую пустыню: сбитые фонарные столбы, перевернутые машины, тряпичные куклы педестрианов. Герой прибывает на место и встречается с напарницей. Деваха щедро одарена природой и одета так, что лучше бы ей оставаться голой. В руках — что-то вроде автоматической пушки с вертолета «Агатовый ястреб». Герой ограничивается M16 с подствольным гранатометом. Парочка садится в «тачку», отдаленно напоминающую Pagani Zonda, и отправляется в головокружительный трип по стритам; девица каким-то немыслимым образом протискивается вместе с «пушкой» в окно-бойницу суперкара и ведет огонь по неграм в «Навигаторе». Вскоре к ней присоединяется Николай. Продолжая, разумеется, рулить — вероятно, ногой.

Третья сцена: копы со всех сторон. Колян достает из широких штанин «муху» и просто подрывает полицейский «Форд» к, как мне здесь подсказывают, чертям собачьим. Машину весьма реалистично рвет на части, каждая из которых отправляется в выверенный полет по баллистической траектории; колесо, к примеру, чуть не сносит голову нашему пацану. Через минуту на перекрестке горят уже шесть полицейских машин. THQ-оператор проявляет чудеса изворотливости, лавируя между летающими запчастями и успевая расправляться с чудом оставшимися в живых копами. Зрители молчат — у них больше нет сил хрюкать, они в раю.

ТОВАРИЩ, ЙО, ВЗОЙДЕТ ОНА...

Казалось бы, в чем проблема? Лихая игра, ни минуты покоя. Натуральная «физика» и вполне приличная — для launch title — картинка. Но, знаете ли, эти полчаса демонстрации меня не оставляло чувство брезгливости. Дело не в том, что все, что мы увидим в Saint's Row, — неправда, быть женщин лицом о руль непорядочно, а таких, как наш Коля (гангстер!), не бывает даже на MTV. Просто у разработчиков этого чуда нет ни малейшего вкуса.

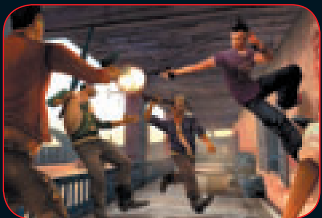
Каждый сотрудник дорогой редакции является последовательным сторонником пропаганды секса, наркотиков, немотивированного насилия, жестокости и межрасовой вражды в компьютерных играх. Сериал GTA начинался как смелый эксперимент, талантливая стилизация — и у Rockstar хватило такта, чтобы не испортить игру, растиражировав ее на многомиллионную аудиторию. Это все еще произведение искусства, которое приводит в полный восторг и детей, и тонко организованных художественных критиков вроде Фрага Сибирского. Разумеется, каждый воспринимает GTA по-своему, но мы с вами понимаем, что эта игра не просто про автолюбителей, которых можно вышвыривать из машин, и пешеходов, которых разрешается бить по морде. После бесчисленных скандалов с участием американских политиков и ESRB рейтинг «Adults only» для San Andreas смотрится эдаким терновым венком великомученика. Забавно, ведь настоящая порнография, которую нужно жечь каленым железом, — это высокобюджетные поделки вроде Saint's Row.



Сколько поганых GTA-клонов мы выдержим? Трехлетний инкубационный период подходит к концу, и скоро у каждого издателя в линейке появится история про плохого парня, который будет воровать машины, избивать старушек бейсбольной битой и таскать шлюх за волосы. И если разработчики решили, что этого джентльменского набора вполне достаточно, чтобы повторить успех GTA, через год жанр «симулятор подонка» будет полностью уничтожен.

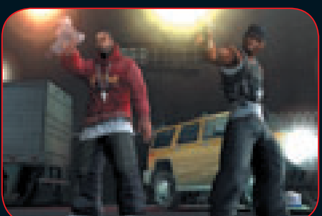
187: Ride or Die при поддержке Ubisoft France превратила звезд гангста-рэпа в участников детского утренника. Я с ужасом думаю о том, в какие причудливые формы выльется желание издателей заработать на популярности «симуляторов подонка» в жестких условиях ESRB-цензуры.

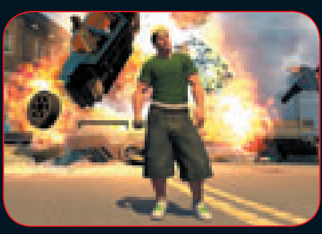
Activision, например, привлекла к созданию второй части в меру популярного (600000 копий) и не слишком умного GTA-клона True Crime: New York City Билла Кларка, полицейского с двадцатипятилетнем стажем, а теперь исполнительного продюсера популярной телепередачи «NYPD Blue». Билл проконтролирует, чтобы в игре все было «как в жизни». Интересно, во второй части мы тоже сможем расстрелять и передавить колесами сто человек, а потом сделать несколько «хороших дел» и с добродетельным лицом появиться в полицейском участке?





вверху **Total Overdose.** Разработчики называют свою игру «GTA вверх ногами» и делают ставку на боевую систему в стиле Tony Hawk-симуляторов, что бы это ни значило.
внизу Если руководство Vivendi не сможет обеспечить видеоигре **50 Cent: Bulletproof** достаточный уровень качества, ему придется подружиться с этими ребятами лично. Знакомьтесь, солисты ВИА G-Unit.
совсем внизу Несколько таких игр, как **Saint's Row** — и GTA-жанр будет полностью дискредитирован.





СДАЧИ НЕ НАДО

Известный рэпер 50 Cent не удовлетворился ролью второго плана в GTA и решил сделать игру про самого себя. В данный момент парень снимается в автобиографическом документальном фильме «Get Rich or Die Tryin'», чьи события также лягут в основу КИ. «Разумеется, криминальная часть драмы носит исключительно вымышленный характер», — стелет соломку исполнительный продюсер 50 Cent: Bulletproof Андрэ Эмерсон (Andre Emerson). 50 Cent очень серьезно относится к собственному увековечиванию в интерактиве и недавно даже выпустил пресс-релиз, сообщив поклонникам: «Я планирую потрясти мир видеоигр точно так же, как сделал это с миром рэпа. Все, что я делаю, я делаю ради победы — и игры не исключение!» Пацан сказал — пацан сделал. Правда, 50 не особый спец по играм, в его арсенале только тетрис и Space Invaders, поэтому, если Vivendi облажается, в руководящем составе компании могут начаться серьезные перестановки, связанные с гибелью сотрудников. Сам 50, кстати, в 2000-м получил девять пуль и остался в живых, после чего и решил заняться чистым искусством.

Сценарий для Bulletproof написал известный телевизионный автор Терри Винтер (Terry Winter), подаривший миру сериал «Клан Сопрано», а в самой игре, кроме 50 Cent, появятся хорошо текстурированные модели продюсеров Эминема (детектив), Доктора Дрэ (дилер оружия) а также бойз-бэнд (шутка) G-Unit. Ллойд Банкс (Lloyd Banks), Янг Бак (Young Buck) и Тони Яо (Tony Yayo) — ключевые персонажи игры. Банкс занимается замками, Яо — специалист по взрывчатке, а Бак — оружейный эксперт.

Можете себе представить членов хип-хоп-банды в роли сказочных гномиков из РПГ? Придется.

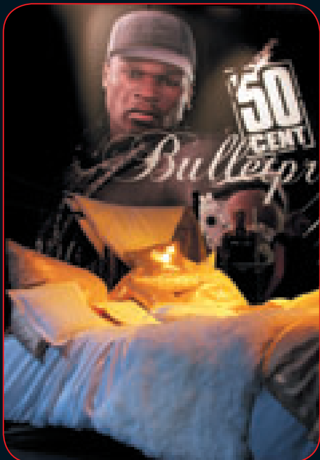
ПОЛНЫЙ ПЕРЕДОЗ

Впрочем, некоторые издатели отказались от прямого, в лоб, копирования GTA-дизайна и продемонстрировали готовность идти на эксперименты. В Eidos, например, решили добавить в GTA-коктейль немного мексиканских специй и сделали Total Overdose (выходит этой осенью) — нечто на стыке GTA, Desperados и Max Payne. Жгучий мексиканский парень, владеющий всеми видами восточных единоборств и большой мастер стрелять с двух рук, мстит за отца и делает это, надо признаться, с чрезвычайной грацией. Боевая система Total Overdose, продемонстрированная на GC2005, выглядит очень интересно и немного напоминает... аркадные скейтборд-симуляторы имени Тони Ивановича Хоука. И тут, и там есть понятие «серии» — набора трюков, которые выполняются в связке. Чем сложнее серия, тем больше у вас очков и эффектнее finishing move. Не шучу: вы обязательно захотите переиграть сцену сражения на ранчо, чтобы выполнить более сложные трюки и заработать еще толику очков. Главный герой Рэм Круз, жизнерадостная машина смерти, находится в постоянном движении и возносит перестрелку на уровень настоящего искусства. Обилие кактусов, песка, солнца и, вероятно, чувства юмора у разработчиков заставляет забыть кошмар, виденный в темных залах THQ.

Atari выступает, пожалуй, с самым интересным предложением. Игра с почти непереводимым названием Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure (и это, вы правы, симулятор «граффитчика») — местами sneak shooter, вдохновленный Splinter Cell, местами платформер вроде Prince of Persia, а кое-где просто графический редактор. Главный герой под саундтрек RZA (композитор «Пса-призрака», Danny the Dog, Kill Bill, да и вообще культовый музыкант — стыдно не знать) бомбит стены вымышленного Radius City и сражается со всеми, кто проявляет недовольство, — особенно с бойцами специального отряда по борьбе с «граффитчиками». Совершенно перпендикулярный всему, что происходит сейчас на сцене как-бы-гангста-игр, Getting Up — действительно отважная попытка вырваться за пределы притяжения планеты GTA.

ADULTS ONLY

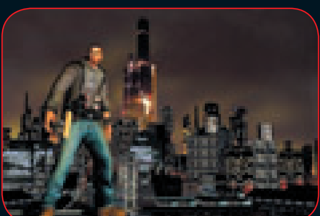
Звезды шоу-бизнеса не самой последней величины заказывают видеоигры имени себя, GTA: San Andreas продается вместе с порнографическими DVD в магазинах «Интим», Альфредо Пачино готовится озвучивать Тони Монтану в играизации Scarface, Electronic Arts купила права на «Крестного отца»... Второго раза не будет, у них только один шанс. Не сдавайтесь. Ах, если бы рейтинг «Только для взрослых» избавился от своего сомнительного значения и перестал быть приговором...

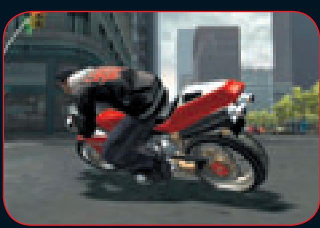


вверху От хорошо вооруженных афроамериканцев на стендах Games Convention 2005 было не скрыться. Здесь Маркус из True Crime: New York City, там — 50 Cent.

внизу **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**. Положительный герой ведет беспощадную войну с врагами urban-культуры.

совсем внизу Предыдущая игра серии **True Crime** выглядела как пародия на GTA. Сможет ли New York City обрести свое лицо?





чемоданы хажинского

ТЕМА





Чемоданы Хажинского

На рассвете 15 августа 2005 года обозреватель Олег Михайлович Хажинский (на визитках которого, отпечатанных по такому случаю коллекционным 40-штучным тиражом, в представительских целях значилось «senior editor») и фотокор Наталья Алексеевна Тазбаш (без визиток, но с верным 20D и стратегическим запасом объективов) отбыли рейсом 111 «Москва-Берлин» из аэропорта «Шереметьево-2».

Предполагалось, что указанные .EXE-сотрудники посетят крупнейшую европейскую игровыставку Games Convention 2005 (Лейпциг, Германия, www.gc-germany.de), примут участие в проходящей там же конференции разработчиков и ровно через неделю вернутся в Москву.

Однако в самолете, прибывшем в столицу РФ 21 августа 2005 г. рейсом 114 «Берлин-Москва», сотрудников Game.EXE не оказалось.

Через две недели безуспешных поисков (МИД и даже Интерпол оказались бессильны) в редакции раздался звонок. «Hello, do you speak English? — сказала трубка на ломаном английском; голос, которым говорила трубка, смутно напоминал представительский бас бывш. главстратега. — I'm looking spare parts for Zoom 400 electric helicopter. Do you have a 10T pinion for main rotor?» У редакции, почувствовавшей ужасное, перехватило горло. А голос, не дождавшись ответа, сорвался на русский шепот: «Я все объясню! Но не сейчас. Нет времени. Прощайте».

Спустя два дня таможенная служба аэропорта «Шереметьево-2» доставила в онемевшую редакцию два чемодана, принадлежащих, по всей видимости, чете Хажинских-Тазбаш. Точнее, то, что от них (чемоданов!) осталось. Среди вещей дознаватели обнаружили диктофон Olympus, заполненный неразборчивой речью на отвратительном английском и высококачественными скрипами, шорохами и чавканьем, карманный компьютер HP с лапидарными заметками вроде «Вступление. Понедельник. Мертвый город пенсионеров», ноутбук Samsung с пятью гигабайтами фотографий и файлом Лейпциг.doc, семь килограммов пресс-китов, настольный варгейм Memoir'44, карточную игру Star Manchkin 2: The Clown Wars, майку с надписью «Get a Job» и картинкой неприличного содержания, пять латунных шестеренок Graupner по цене 4,5 евро за каждую и куклу «Sponge Bob — квадратные штанишки», говорящую на немецком языке. Нет, совершенно точно, это были вещички пресловутого Хажинского... Подозрительно оранжевый монолит чемоданов профуканной темой номера желчно косился на новых хозяев...

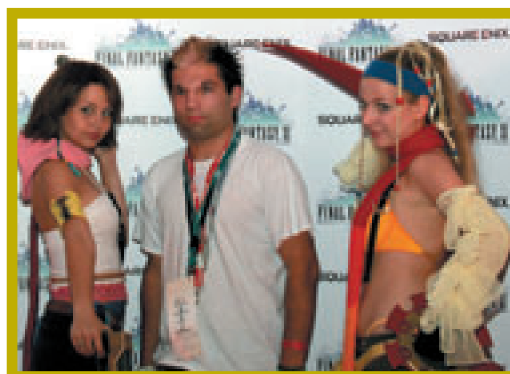
До отправки журнала в печать оставалось два дня...

«Что ж, работаем что есть...» — наконец выдохнула черная ББ-туча, и притихшие падаваны впервые за несколько суток отложили валидол в сторону.





слева Желающих познакомиться с потерянными главами Fable на стенде Microsoft было предостаточно.
вверху Atari делает все возможное, чтобы отмыть свое имя.
справа Странный человек посередине — вовсе не монстр из FFXI, а обычный немецкий подросток. Пожалуйста, не играйте более трех часов в день!



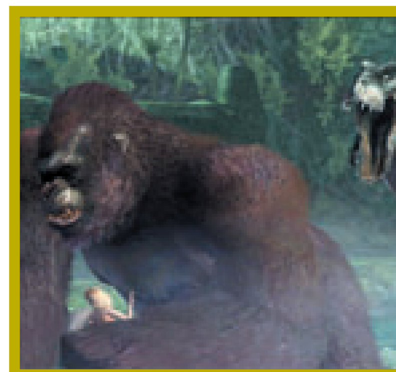
15.08.05
ОТ Олег Хажинский
КОМУ Игорь Исупов
ТЕМА Rund 54.000 Besucher (2004: 50.000 Besucher) strumten am dritten GC-Tag auf das neue Messegelande
СТАТУС Не отправлено

Добрый день, Игромихайлович!
Вот мы и в Лейпциге. Поселили нас хорошо, в двухзвездочной гостинице Ibis в самом центре города, все стратегически важные объекты — вокзал, Интернет, магазин настольных игр — на расстоянии вытянутой ноги. Номер маленький, но очень уютный. Но очень маленький. Умыться, открыть окно и выйти в холл можно буквально не вставая с кровати.
При попытке пройти контроль в «Шереметьево-2» был задержан представителями службы досмотра: «Вы говорите по-русски? (Неужели я так плохо выгляжу? — *OMX.*) Что у вас в чемодане?» На экране телевизора посреди полупрозрачных шмоток зеленого и оранжевого оттенка Абсолютно Черным Прямоугольником давит критическую массу подшивка Game.EXE. Игорь, вы в курсе, что Последний Внегалактический не берет никакой рентген? Этим надо воспользоваться!
По слухам, там же, в аэропорту, милиция остановила не совсем трезвых (в пять утра?) сотрудников легендарной русскоязычной компании «Бурут». Ужасно любопытно посмотреть на них вживую, — это правда, что у ребят все тело покрыто густым черным волосом, а из ноздрей валит черный липкий дым? Саша Вершинин подтвердил: именно так. Но все равно — тепленьких бы увидеть...
В самолете перечитал (ну хорошо: впервые прочел) E3-тему (аж два номера) самоанских гонзо-журналистов и крепко задумался. Это не люди, это два игроуборочных комбайна — парни оставили за собой полосу выжженной земли. Как можно успеть посмотреть столько игр за три дня?! Ответ: никак. Может быть, секрет в «белой акуле»? Я тоже планировал взять напрокат Porsche Boxter (или хотя бы BMW M6) и отправиться в путешествие то ли в Саксонскую Швейцарию, то ли в Швейцарскую Саксонию... ребята подсказали хорошее место, у меня записано. Но в прокатной конторе сказали, что... В общем, будем ездить на трамвае.
Город совершенно пустой — замер в ожидании Games Convention. Центр Лейпцига напоминает зону онлайновой ролевой игры, в которую пока не запустили игроков. На улицах безлюдно. Жизнь после восьми вечера окоченевает. Обслуживающий персонал разъезжается по окраинам. В многочисленных гостиницах остаются пенсионеры — вечерами они сидят в своих номерах и смотрят телевизор, утром степенно завтракают и отправляются гулять в старинный центр, который некогда был почти полностью уничтожен бомбежками, а теперь отстраивается, вместе с пятиэтажными супермаркетами и дорогими бутиками для туристов.
У вокзала — центра местной вселенной — лежат приятно пахнущие, аккуратные панки. Прогрессивные девушки загорают в соляриях до кондиции котлеты, красят волосы в радикально черный цвет и прячут голубые глаза за цветными контактными линзами. Блондинки с голубыми глазами здесь не в моде. Готически ориентированная молодежь усиленно использует пудру, чтобы стереть с лица здоровый румянец — результат хорошего питания в трех поколениях. По улице ходят люди, одетые, как персонажи из кинофильма





слева Триумфатор. Автор Peter Jackson's King Kong Мишель Ансель перед толпой восхищенных «профессиональных посетителей». Игра Beyond Good & Evil, несмотря на коммерческий провал, стала главной причиной сегодняшнего торжества. Игру заметил и высоко оценил «сам» Питер Джексон, заядлый, как выяснилось (в рекламных целях), игрок. Именно он настоял, чтобы играизацией «Кинг-Конга» занялся месье Ансель.
вверху **Peter Jackson's King Kong.** Питер Джексон и Мишель Ансель воплотили на экранах образ по-настоящему крупненькой обезьянки.
справа **Peter Jackson's King Kong.** Красавица и чудовище. Отношения похищенной героини и Конга развиваются от страха, через недоверие, к нежной любви.



«Блейд: Троица», очень робкие на самом деле мальчики-и-девочки; заходят в чистенькие, утопающие в цветах дворы и открывают двери подъездов чистеньких пятиэтажных домов. Доброжелательные и приветливые — даже противно. Где в этом городе геймплей?

С уважением, О.

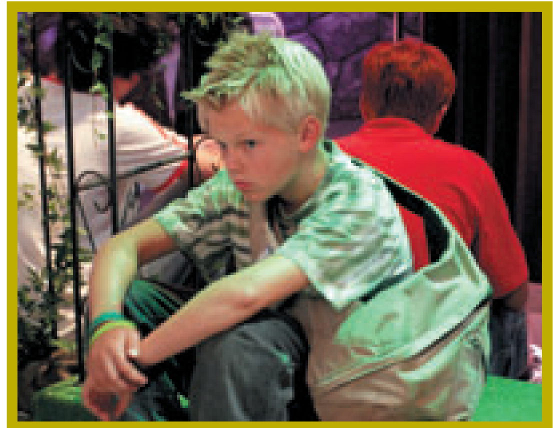
PETER JACKSON'S KING KONG
ЖАНР ACTION
ПЛАТФОРМА PC, XBOX, PS2, GAMECUBE
ДАТА РЕЛИЗА НОЯБРЬ 2005 Г.
РАЗРАБОТКА UBISOFT FRANCE, UBISOFT MONTREAL
ИЗДАНИЕ UBISOFT

Kingkong.mpg

Видеофрагмент. Запись сделана в ужасных условиях с рук, вероятно, на мобильный телефон или «мыльницу».

Неприступные стены стенда Ubisoft, гигантский экран, перед ним толпа людей — скорее всего, «профессиональных посетителей», потому что других в этот светлый день 17 августа пускать на выставку не должны. Профессиональные посетители потеют, давят друг другу ноги и поднимают над головами всевозможные электронные приборы. На экране появляются кадры из кинофильма Питера Джексона «Кинг-Конг», стандартный трейлер, который показывают в кинотеатрах между рекламой кока-пепси и радио «Минимум»: съемочная группа высаживается на живописном острове, недружелюбные аборигены, вот уже много лет волнующая умы сцена жертвоприношения — и Она! Влюбленная волосатая обезьяна. На сцену поднимается женщина в брючном костюме и произносит неприлично долгую речь на немецком языке, из которой ясно только два слова: «Мишель Ансель». Логотип Peter Jackson's King Kong сменяется изображением гигантской волосатой гориллы, которая открывает пасть и начинает орать изо всех мегаваттных колонок стенда Ubisoft одновременно. Ослепительная вспышка молнии, гром — и все органы чувств «мыльницы» оказываются полностью и бесповоротно поражены. Сквозь сполохи цифрового шума можно разобрать затылок некстати долговязого азиата и сцены борьбы гигантского тираннозавра и Кинг-Конга. Происходящее напоминает сражение объектов капитального строительства — каждый удар кажется последним, а нанесенные разрушения чудовищными. Страшный ливень. Азиат поднимает над головой чудо дальневосточной технической мысли, но неожиданно ойкает и уползает куда-то вниз. Животные каждый раз находят в себе силы подняться, и только тогда, когда Конг, что твой Самсон, разрывает ящеру пасть, а потом вполне убедительно ломает позвоночник о мохнатое колено, битва заканчивается. В кадре образуется Мишель Асель собственной персоной — золотой мальчик дизайнерской команды Ubisoft, автор Rayman и Beyond Good & Evil, он одет в майку «Жизнь — это чудо» и, слава богу, не знает ни слова по-немецки. Толпа взрывается аплодисментами. «Приветствую вас, дорогие друзья», — успевает произнести главн. дизайнер King Kong, как вдруг изображение уплывает и в кадре образуется очкастая физиономия Хажинского: «Пойдем отсюда, зря теряем время! У нас с ним в пять стрелка».





вверху **Peter Jackson's King Kong.** Если Конг — самое сильное существо на острове, то наше второе альтер эго, Джек, — его абсолютный антипод. Этот парень вместе со своим напарником (оператором) играет в жестокий survivor horror — всегда на волоске от гибели. Две абсолютно разные игры пересекаются в узловых точках сюжетной линии: когда игрок Джек теряет всякую надежду, ему на помощь спешит игрок Конг. Интересно, кто из разработчиков скопирует эту «фишку» первым?
вверху справа Откуда эта грусть в глазах? Ребенок (зеленая бирка) не прошел по возрасту в демо-зал, где крутили «Кинг-Конга».
справа **Peter Jackson's King Kong.** Играть Конгом, кажется, легко — он медлительный, но невероятно сильный. Уронить гориллу в пропасть, как персидского принца (или, не дай бог, Лару Крофт), вряд ли получится.



Помеха, азиат на полу собирает какие-то запчасти. Черный экран.

King kong.doc

Чрезвычайно информативные записи в Красной тетрадке:

Интерактивное кино. WYSIWYG. Ящер схватил за ногу, но ты еще можешь отбиваться. Пиии! Стресс жрет. Каждый раз. Долгая мучительная смерть. Разные монстры. Пика ломается. Пасть! Зрители падают со стульев. Трава в огне! НАДКУСЫВАЕТ динозавров.
Мишель Ансель в зените славы. Пусть Билл Роупер, Питер Молиньё и Брюс Шелли вежливо посещают доклады друг друга на конференции разработчиков. Мишелю некогда — он серфером скользит по волнам восхищенного дружеского внимания, он нарасхват у съемочных групп: сегодня день официального объявления его последнего детища — Peter Jackson's King Kong; все в полном восторге, сегодня его день — он счастлив, и это видно. Игра ничуть не наскучила создателю: в руках неловкий бублик контроллера Xbox, на экране телевизора — сцена жертвоприношения из фильма, со скидкой на невеликие возможности уходящей в историю приставки. Интерактивное кино? Вполне вероятно: во всяком случае ты можешь оглядываться по сторонам и слышишь собственные взволнованные крики. Рядом носится с допотопной камерой и штативом напарник-оператор — скоро мы станем свидетелем его многократной мучительной смерти — и чудесного оживления.
«Как все начиналось? Я только что закончил Beyond Good & Evil, и неожиданно Питер Джексон попросил организовать встречу. Мы встретились в LA в январе 2005-го. Говорили больше об играх, чем о кино, потому что Питер оказался настоящим игрофилом — он рубился в Beyond Good, Battle for Middle-Earth и вообще во все, что выходит. И он сказал, что хочет сделать особенную игру: чтобы в ней было что-нибудь новое, чего еще не было в других играх. Он хотел особенной атмосферы, потому что и фильм необычный — ведь это не просто monster movie, это кино о человечности в нечеловеческом, о красавице и чудовище... Именно Питер подсказал нам главную идею — ввести в игру двух главных героев. Вам придется играть Конгом — сильным, гибким, ловким, и Джеком (Эдриен Броди, «Пианист») — человеком, слабым, пожалуй, самым немощным существом на этом острове. И сначала мы сказали: гм, что за странная идея? Но потом поняли — Конга и Джека многое объединяет...» — «Они оба влюблены в главную героиню?» — «Нет, не только. Им обоим приходится выживать на этом острове, полном гигантских ящеров... Затем Питер отвез нас на свою студию в офигительно Новую Зеландию, и мы увидели невероятные декорации, макеты. Мне, как дизайнеру, было фантастически интересно наблюдать это — и я сказал: «Ого, Питер! Я очень хочу работать с этим материалом, хочу работать с этими людьми». Так начался этот проект: съемки фильма и создание игры шли параллельно, иногда мы даже обгоняли Джексона — он все еще подбирал актеров, а у нас уже бегала по джунглям трехмерная модель обезьяны».
...Невидимые рычаги сюжета пришли в движение: в кадре появилась исполинских размеров обезьяна и сграбастала главную героиню — кажется, ее зовут Аня. Пора действовать, мы куда-то бежим, повсюду запертые ворота, главный герой приводит в движение допотопный ворот, взглядом (да, здесь все так просто) приказывает своему напарнику заняться вторым таким же... ворота со скрипом открываются и... [пропущено]





слева Две большие премьеры в один день: Peter Jackson's King Kong и Dark Messiah of Might & Magic собрали целую толпу «профессиональных посетителей» на стенде Ubisoft. **вверху** На второй день выставки мы страстно возжелали такие же самокаты — перемещаться со скоростью ракеты по бесконечным Halle на своих двоих оказалось делом утомительным. На пятый день работы мы мечтали только об инвалидных колясках с электромотором.

...На этот раз из ворот показались сравнительно небольшой, с крупную лошадь, ящер и на удивление мясистая, ростом с 13-летнюю девочку мокрица. Мишель полностью занят управлением, ему некогда вставить комментарий; присутствующие захвачены происходящим: ящер хватает Джека за ногу и тащит его по каменным плитам. Джек истошно вопит. Несколько ударов палкой, животное отпускает оператора и переключает свое внимание на главного героя. Монстр трясет головой, пытаясь откусить от нас какую-то очень важную часть, экран краснеет, Ансель изо всех сил лупит ящера рогатиной, стараясь попасть в глаз. Музыка и рев тонут в пронзительной, тревожной ноте — это символ великой опасности, предвестник скорой гибели. Мы вдруг обращаем внимание, что на экране нет ни единого элемента интерфейса: уровня жизни, мини-карты, условного обозначения автомата Томпсона или информации о количестве патронов в магазинах. Никаких дополнительных подсказок. «То, что вы видите, — это то, что вы получаете, — поясняет концепцию месье Ансель. — Чтобы взять рогатину с пола, нужно посмотреть на нее и нажать на кнопку. Чтобы забрать оружие и напарника, нужно внимательно посмотреть на товарища и нажать на ту же самую кнопку — напарник обернется, затем посмотреть на его оружие и, вы не поверите, снова побеспокоить кнопку — таким образом вы совершите change...»

Три безуспешные попытки покинуть ловушку оканчиваются неудачей — и каждый раз поражение выглядит иначе. «Nothing is scripted! — утверждает именитый дизайнер. — Я не знаю, кто окажется за вновь открывшимися воротами, это сюрприз даже для меня». Следующая сцена — бурная горная река и титанических размеров тираннозавр, преследующий плотик с командой игрока на борту. Интерактивное аудиовизуальное представление «В мире животных». Из «ремингтона» ящера не завалить, сколько ни целься в выпученные зенки. Попадание поможет выиграть секунду-другую, но уже через мгновение разверстая пасть с жутким ревом снова высунется из-за очередной скалы, и бедный Xbox, напрягая последние силы, размажет пиксели по экрану, — эффектно, чертовски эффектно! А вот и подсказка — подстреленные нами птеродактили отвлекают бронированную громадину куда результативней, чем пулевые попадания. Невидимый оператор King Kong мастерски чередует планы — и порой не ясно, какое участие Ансель принимает в этой необычной свистопляске... Хочется просто наблюдать за действом — которое, кажется, подходит к неминуемой развязке. Тираннозавр рядом, патронов больше нет. Присутствующие закрывают глаза в непритворном страхе... И тут на сцене появляется Кинг-Конг.

Сцену битвы между главным траблмейкером из к/ф «П. Юрского п.» и Конгом мы уже видели — на презентации игры, однако тогда казалось, что это обычный «ролик на движке». «Многие думают, что это просто ролик! — смеется Ансель. — Кладут геймпад на колени, откидываются на спинку стула, достают колу и кукурузу и готовятся к просмотру шоу. Но после первого же удара геймпад начинает вибрировать у них на коленях — и они кричат «ААА!!!», роняют попкорн и возвращаются в игру».

И снова все повторяется: дождь хлещет как из ведра, обезьяна и ящер наносят друг другу несовместимые с жизнью травмы, и самые пронзительные моменты драки наш талантливый оператор демонстрирует в рапиде... Прокравшийся на цыпочках PR-менеджер Ubisoft нежно дотрагивается до плеча Анселя: «Мишель, ты заканчиваешь? Полчаса уже прошло». Главный по игро-«Кинг-Конгу» вздрагивает, роняет пульт и резко оборачивается — взгляд безумца, человек





слева Как муляж? Неправда!
вверху **Dark Messiah of Might & Magic.** Очень неуютно чувствуешь себя без привычного меча или хотя бы посоха в руках. Неужели магия сможет защитить нас от всех этих тварей?
справа **Dark Messiah of Might & Magic.** Нет, это не постановка и не фрагмент рекламного ролика, все по-настоящему: полные ярости живые глаза на гримасничающей морде, искры металла и глубокий, утробный рык.

целиком в игре. «Да, да!» — отмахивается Ансель. И чуть позже, когда дверь закрывается: «Этот парень напугал меня».
«А это не трудно — играть сразу за двух персонажей?» — «Это потрясающее ощущение! Конг дает возможность выместить накопившуюся ярость. 70% времени в игре вы — Джек, это survivor action, вам приходится выживать — чудом, вы постоянно на грани, вы в постоянном напряжении — даже в минуты передышки. Оставшееся время вы — Конг. И этот контраст вызывает действительно интересные ощущения. Вы играете Джеком и буквально умоляете компьютер: «Я хочу быть Конгом, пожалуйста, дай мне снова побыть Конгом». Вы на грани гибели, у вас в очередной раз кончились патроны, в руках коряга, вы в джунглях посреди кровожадных монстров... — все, кажется, игра закончилась, но тут снова на помощь приходит Конг (вы), и сюжет выходит на новый виток. Играть Конгом очень легко — это вовсе не «Принц Персии», как может показаться, — даже если вы промахнетесь мимо нужной ветки или неправильно рассчитаете прыжок, Конг найдет способ спасти себя. Смотрите, этой кнопкой вы можете заставить его закричать — и это отпугнет мелкоту. А вот сейчас я просто надкушу небольшого ящера и брошу подальше — чтобы отвлечь противников. Или вот, смотрите. Я снова человек — убиваю мокрицу и накалываю ее на острогу, что позволяет мне дезориентировать более крупных тварей. Очень ловко, да?»
«Мишель, мне очень жаль тебя прерывать, но время презентации подошло к концу. Тебя ждет новая группа журналистов». В дверном проеме уже двое бойцов PR-фронта — силы неравны. Мы благодарим Мишеля и покидаем кабинку. Я под впечатлением, то ли от Конга, то ли от его создателя — никогда раньше не видел человека, столь влюбленного в свою игру.

Dark Messiah of Might & Magic
жанр Action
платформа PC
дата релиза Лето 2006 г.
разработка Arkane Studios
издание Ubisoft

Dark_messiah.doc

Великий волшебник Ubisoft. Source T. Тащит тебя за лодыжку. Драконы и огненные шары. Джедай?

То, о чем многозначительно мычали ниваловцы, связанные по рукам и ногам договором о неразглашении, наконец-то случилось: Dark Messiah of Might & Magic — главная премьера Games Convention 2005.
В Ubisoft полны желания реанимировать сериал с десятилетней... (ха! Десятилетней? Двадцатилетней не хотите? Might and Magic: Book I под знаменами New World Computing увидела свет в 1986 году)... хорошо, двадцатилетней историей. Сериал настолько древний, что новое поколение индустриальных игроков может не уловить пафоса момента — специально для них маркетологи Ubisoft создали весьма остроумный видеоролик в стиле заставки к классической ролевой игре: старческий баритон за кадром и гравюры на пожелтевшей бумаге настолько усыпляют бдительность, что не сразу замечаешь, что страны на карте местного средиземья называются Atari и Commodore 64, а старик вещает что-то про злого волшебника 3DO, который в погоне за легкой наживой обрек героев Might & Magic на мучительные страдания и гибель; в следующем кадре герои, лишенные нижней половины туловища, вполне убедительно страдая,

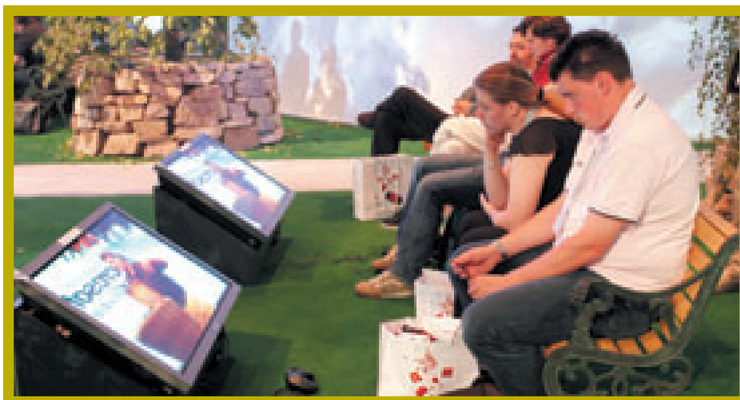


ползли по песку в сторону от бушующего океана. В конце истории появляется Добрый Волшебник Ubisoft, который берет героев меча и магии под свое покровительство и ведет их к новым (сияющим!) вершинам. «Нет, мы ни при каких условиях не можем записать вам этот ролик. Хотите посмотреть Dark Messiah of Might & Magic?»

Попытки сделать на основе Might & Magic сказочный шутер от первого лица уже предпринимались (в более счастливые для сериала годы) — и потерпели провал. В случае с Dark Messiah хочется верить, что все получится. Почему? Во-первых, продюсера игры зовут Romain De Waubert De Genlis — а это, согласитесь, половина успеха. Во-вторых, разработку сказочного FPS по мотивам поручили французской студии Arkane, которая в 2002-м отметилась action/RPG Arx Fatalis — игрой темной, мрачной и полной ошибок, но вовсе не безнадежной — во всяком случае поклонники Ultima Underworld были в восторге. В-третьих, Ubisoft специально по такому случаю приобрела для Dark Messiah движок Source (Half-Life 2!) и под дулом пистолета заставила толстяка Г. Ньюэлла признаться в любви к сериалу Might & Magic и выразить абсолютную уверенность в том, что «талантливые разработчики из Arkane с помощью Source смогут сотворить настоящие чудеса».

Чудеса — чистая правда — начались с первых же кадров демо-уровня: главный герой бегством спасается от орка, заворачивает за угол, наспех наколдовывает лед на тонких подмостках — и через секунду орк в полном боевом обмундировании попадает в ловушку: потешно поскальзывается, бьется головой о доски и, потеряв на секунду ориентацию, посуставно рушится в пропасть.

«Физика делает мир более достоверным. Искусственный интеллект и настоящие эмоции персонажей — это круто», — безжизненным голосом сообщает г-н Ньюэлл и поспешно исчезает с экрана,





вокруг Коварные участники экспозиции, учтя опыт прошлого года, построили не стенды, а целые ЦПКиО. На территории Microsoft можно было посидеть на лавочках в тени искусственных деревьев. В Sony устлали свои покои подушками, а мониторы вмонтировали в потолок. EA предлагала всем желающим профессиональный спортивный массаж без отрыва от геймпада.



уступая место батальной сцене с еще одним нечеловеком — чьи красные глазищи с безумной злобой смотрят прямо на нас, и кажется — это живые глаза. Мечи скрещены, окровавленный металл скрежещет и сыплет искрами. Говорят, сделать достойный файтинг с видом от первого лица невозможно — но нам сейчас не до теорий, продюсер с невероятно сложным именем применяет хитрое комбо, наш герой сандалит орку в пах, затем выбивает меч (железяка улетает в голубую бездну), орк провожает ее глазами и снова оборачивается к нам — его лицо (морда?), похоже, выражает нерешительность. Одна секунда — и он бросается на нас с голыми руками. Следующая комбинация кнопок, и меч героя пронзает соперника насквозь, затем парень с помощью ноги стаскивает еще живую тушу с клинка и отправляет ее в пропасть: размахивая руками и ногами, орк совершает красивый «свободный полет»...
«Игрок сможет выбрать главного героя из трех архетипов, а затем «настроить» его по своим вкусам, — рассказывает... давайте будем называть его просто Романом. — Классическое трио — воин, вор, маг. Три героя — три детства». Ромик разыгрывает сценку с умерщвлением охранника посредством всех героев по очереди. Воин, как и положено, ввязывается в драку со зверской решительностью: толкает щитом, падает (орк хватает его за ногу и тащит за собой по земле), вскакивает, парирует удары мечом и наносит упоительной красоты finishing move с усекновением головы. Разумеется, в замедленном повторе — теперь без этого чудесного эффекта не обходится ни одна игра, кроме разве что походовых стратегий. Вор осторожен, бесшумен и хитер — находит обходной путь, пыльным заброшенным коридором, смахивая с лица паутину. Вор наносит удар в спину — двумя скрещенными кинжалами, с проворотом, быстро, эффектно. Что будет, если на помощь орку прибежит напарник? Об этом лучше не думать. Маг (помните Hexen?) частит огненными шарами, заставляет мелкое гоблинье левитировать в двух метрах над землей, а потом швыряет в открытые окна дворца, уменьшает противника до размеров хомячка — и с хрустом давит сандалией.
«Не волнуйтесь, воины и воры тоже смогут изучить пару заклинаний, — успокаивает присутствующих Ромыч. — Игроки смогут развивать своих персонажей с ростом в уровнях — вовсе не обязательно оставаться «стандартным» воином или магом... А сейчас я продемонстрирую вам пример взаимодействия с объектами игрового мира...» Маг обрушивает столб огня на гигантскую фигуру, подпирающую потолок в храме забытым богам Might & Magic. Скульптура рушится, погребая под каменными осколками добрый десяток недобрых зеленоватых существ. Демонстрационный компьютер издает жалобный писк и впадает в кому. На лице Романа обезоруживающая улыбка: «Вопросы?».

17.08.05
от Олег Хажинский
кому Игорь Исупов
тема Entwicklerkonferenz GCDC 2005 geht mit Rekordzahlen und zufriedenen Teilnehmern zu Ende
статус Не отправлено

Игорь, приветствую!
При всем уважении, согласиться с вами не могу. Вы не учитываете, что гироскопический момент основного винта гораздо больше,





вверху Назад, к истокам! Изящный 99-долларовый ответ Nintendo на известную инициативу Sony. Прекрасный, кстати, подарок.
справа Стоять. Трогать. Играть. Тактильное знакомство с гробиком Nintendo DS начиналось на местном вокзале.

чем серво-оси с лопатками. Лопатки-то для того и нужны, чтобы бороться моментом, а вы их хотите убрать...

Выставка кажется скучнее, чем в прошлом году, — может быть, просто защитная реакция. Никаких ярких премьер, кроме «Обезьяны» и сказочного action по мотивам Might & Magic. Впрочем, это можно считать прогрессом — в прошлом году премьер не было вообще. Да, студия 10Tacle анонсировала платформер Black Buccaneer (простенько) и ролевую игру Elveon на Unreal Engine 3, о которой неизвестно ничего, кроме названия. PlayStation 3 не существует. Xbox 360 выдают, как хлеб, — по карточкам. Половина выставки отдана под Sony PSP — продажи приставки начинаются в сентябре.

В бизнес-центре выставки — улицы и проспекты из опорных пунктов российских компаний. «1С» особняком, «Бука», «Акелла», «Новый диск», GFI, IDDK — встречаемся так часто, что уже перестали здороваться. Сколько ни убеждал себя, что пришло время отказаться от бессмысленного курсирования с одного ebene на другой с забитым макулатурой рюкзаком, избежать участи не удалось. Мясорубка презентационной машины работает как часы. В одинаковых загончиках люди, которым не хочется здесь находиться, что-то рассказывают людям, которые торопятся оказаться где-то еще, — ибо расписание встреч. Другое дело конференция разработчиков — тихо, спокойно и кормят бутербродами.

Город кишит приезжими. Уже вчера вечером на улицах были замечены люди в красных майках «Freak», стилизованных под логотип Atari. Бары и рестораны работают до последнего посетителя, уличные кафе говорят на интернациональном. Ночной жизни нет, город по нашим меркам микроскопический, поэтому и здесь постоянно натыкаешься на знакомые лица. Впрочем, главная атака на Лейпциг и окрестности назначена на выходные. В субботу утром немецкие подростки со всей страны займут сначала местный вокзал, потом все свободные трамваи, после чего начнется штурм основных и запасных ворот Leipziger Messe. К исходу этого несчастного дня на стендах не останется ни одного боеспособного сотрудника, а в воскресенье свежая волна нападающих приканчит увечных. Храни нас боже. Планирую маршруты отхода на воскресенье...

Всегда ваш ОМХ.

Burnout: Revenge
жанр Кошмар инспектора ГИБДД
платформа Все, кроме PC, включая Xbox 360
дата релиза 4 квартал 2005 г.
разработка Criterion Studios
издание Electronic Arts

Страсть к разрушению.doc

Заметка на КПК: «Любовь с первого скриншота, единственная и безусловно верная причина покупки Xbox (там выше частота кадров), Burnout 3 скоро приобретет наследника — Burnout: Revenge. Эту игру, как и все предыдущие ее инкарнации, мы никогда не увидим на PC, но разве это повод молчать?»

Burnout — единственная гоночная игра, в которой страшная авария означает не конец, а только начало, и по-настоящему







слева Более подходящего персонажа на роль главного дизайнера Burnout найти, кажется, невозможно. Знакомьтесь, Пол Кросс, Criterion.
вверху **Burnout: Revenge.** «Мы разбиваем три дюжины машин в минуту!»
справа **Burnout: Revenge.** Единственная автомобильная игра, в которой даже самая страшная авария означает не конец, а только начало прекрасной гонки.

хорошее время на круге можно показать не благодаря отточенной технике прохождения поворотов, хорошей реакции и «оптимальной траектории», а скорее вопреки им. Двигаясь по «оптимальной», вы будете плестись в конце группы. Наплюйте слюной на правила дорожного движения, здравый смысл и чувство самосохранения — и вы в лидерах. Только по встречной, только в миллиметре от проносящихся навстречу машин, подставляя конкурентов под столбы, длинномерные транспортные средства и другие машины! Даже собственная авария, демонстрируемая в роскошном рапиде во всех подробностях и деталях, — вовсе не конец игры, а лишь способ чуть отдохнуть от безумной гонки и заработать еще немного волшебного спиди-зелья, удачно устроив свалку конкурентов позади себя.
Новый Burnout — снова мимо PC! — еще быстрее, еще безумнее. Самое модное hot seat-развлечение прошедшей пятилетки — нечто вроде боулинга с участниками дорожного движения вместо кеглей и дистанционно управляемой бомбой в финале (побеждает участник, создавший завал из машин на максимальную сумму $$$) — теперь заменен на гольф: выше, дальше, сильнее. Traffic attack — объезжать попутные легковушки дачников и «тормозов» больше не обязательно: просто ударьте их на полной скорости в задний бампер, и они, кувыркаясь, останутся в глубокой жэ, создавая вашим преследователям МАССУ проблем. Аккуратно: грузовики и автобусы не считаются! Уничтожение попутных машин — единственный способ заработать дополнительное время, чтобы остаться в гонке. Узнаю извращенную логику старого доброго Burnout!
Нам невероятно повезло: на стенде EA оказался главный дизайнер Burnout 3 и Burnout: Revenge Пол Кросс (Paul Cross).

ОМХ: Пол, скажите, Burnout нравится только мне и Фрагу или у этой игры есть и другие поклонники?
Пол Кросс: Нет, не только. Есть еще пара ребят, которые кое-что слышали о наших играх. Первая игра Criterion — TrickStyle (Acclaim, 1999) — продержалась в чартах невообразимо долгое время, что-то около 15 или 16 недель *(смеется. — ОМХ)*. Продажи Burnout превысили миллион копий. Затем был Burnout 2, который стал еще более популярным, а после него появился Burnout 3, занявший вторую позицию в рейтинге EA-игр за все время существования компании, что создает весьма... интересную ситуацию с выходом Burnout: Revenge *(хохочет и бьет себя по коленям. — ОМХ)*. В чем причина популярности? Я не знаю... может быть, дело в том, что мы никогда не позволяем себе расслабиться, откинуться на спинку мягкого дивана из белой кожи и сказать: давайте в этот раз просто добавим несколько трасс, несколько новых моделей... Нет, это явно не наш метод.

ОМХ: Вы очень последовательны в своем творчестве — нащупав золотую жилу, двигаетесь все дальше и дальше. Каждая следующая игра еще быстрее, еще жестче, еще безумнее. Есть ли границы, за которые вы не сможете перейти? есть ли конец у этой гонки?
Пол Кросс: Не знаю, не знаю... Пока проблем с новыми идеями нет! «Checking traffic» — нечто совершенно новое; с одной стороны, добавляет в игру еще больше драйва и беспорядка, а с другой — позволяет сбалансировать геймплей. В новой игре мы полностью изменили концепцию гоночных трасс, мы хотим сделать их полноправными участниками сражения между





слева Эти милые немецкие дети вряд ли представляют себе, что у них за спиной.
вверху Пожать руку человеку, из-за которого мои соседи два раза вызывали участкового... — нет, пожалуй, я все-таки люблю свою работу!

машинами, а не молчаливыми свидетелями; это должны быть яркие, запоминающиеся места, полные тактических лазеек. Сев за дизайн Burnout: Revenge, мы первым делом стали фантазировать: чем еще нам хотелось бы заняться во время игры? И мы подумали — было бы классно прыгать и приземляться на конкурентов сверху или на полном ходу втаптывать их в стены, ловко проскальзывая в узкие переулки между домами на скорости сто пятьдесят с лишним миль в час. Здорово, правда? *(Дико хохочет. — ОМХ.)* Мы старались добиться эффекта, который сами многократно видели в голливудских боевиках с погонями: машины несутся на огромной скорости на разных уровнях, их пути то пересекаются, то вновь расходятся, камера показывает машины сверху, как они с диким воем проносятся рядом друг с другом... Трассы стали куда более опасными — появились обрывы, в которые можно сбрасывать коллег по гонке. И т.д. и т.п. *(Невероятно возбужден, хватает меня за руку! — ОМХ.)* Вы смотрели «Плохие парни-2»?

ОМХ: Да, это любимое кино главы нашего издательства.
Пол Кросс: Помните тот момент с погоней на мосту, когда машины кувыркались по асфальту, проносясь в миллиметре от героев? Когда мы увидели это на экране, то буквально заорали *(кричит на весь стенд ЕА. — ОМХ)*: ДА, ДА, это то, что нам нужно! Все, делаем так, мы хотим это в своей следующей игре! Очень, очень быстро *(бьет себя ладонью в лоб. — ОМХ)*! Мы обожаем интенсивность, азарт этих погонь, дикую скорость — все это мы показываем в своих играх. Можно ли сделать лучше? Не знаю — приходите через пару лет — посмотрим.

ОМХ: В Burnout 3 мне нравится все, кроме саундтрека. Вы случайно не собираетесь поменять музыкального редактора?
Пол Кросс: Да? Гм... Мы любим рок. В Revenge будет больше электроники. R&B? *(Морщится, как будто под нос подсунули, гм, выгребную яму. — ОМХ.)* Не знаю, старик... У всех есть R&B. Возьмите любую гоночную игру — и там будет R&B. У нас свой стиль...

ОМХ: Вы работаете только для консолей, почему вам не сделать Burnout для PC? Xbox устарел, а ваш физический движок отчаянно нуждается в гигагерцах и мегабитах!
Пол Кросс: Мы, Criterion Games, специалисты по консолям. Мы знаем PS2, знаем Xbox, причем во всех деталях, мы научились считать каждый полигон. Я не говорю, что мы никогда не попробуем себя на PC, но не сейчас — и без того полно работы.
Создание игры — это всегда компромисс между тем, что ты хочешь сделать, и тем, что позволяет сделать «железо». Конечно, есть пара вещей, которые мы хотели бы, но пока не можем реализовать в Burnout, — не скажу, что именно, чтобы конкуренты не украли идеи *(истерически хохочет. — ОМХ)*. Приходится делать выбор: если хочешь это, отказывайся от того. Да, возможно, Burnout не самая красивая гоночная игра на рынке, но посмотрите на конкурентов внимательнее — что там, за этой красотой? Там пусто! А у нас фантастически подробная модель разрушения, у нас ураганный фрейм-рейт и захватывающее мочилово на трассе. Что выберут игроки?

ОМХ: Игроки любят металлолом! За вами тянутся остальные, вот и в NFS начали биться машины, и даже непримиримые японцы,





вверху Завтра к этому чудо-устройству протянут руки сто тысяч европейских детей.
справа EA обошлась на Games Convention без громких премьер.

создатели бесконечного сериала Gran Turismo, завистливо косятся в сторону Burnout...

Пол Кросс: Не думаю, что Need For Speed нам конкурент. Мы провели много времени в беседах с разработчиками, у них совсем другая игра. Конек Gran Turismo — коллекция «настоящих» автомобилей. Мы же принципиально не хотим использовать лицензированные машины — потому что разбиваем около трех дюжин автомобилей в минуту. Burnout — игра про бессмертного человека в совершенно сумасшедшей тачке, который создает на дороге чудовищный бардак, — это не симулятор, и, обещаю вам, игра никогда им не станет!

OMX: Спасибо! Спасибо! Теперь можно жить спокойно. Последний — риторический — вопрос: когда Burnout появится на консолях нового поколения?

Пол Кросс: Без комментариев, без комментариев *(дикий хохот. — OMX)*! Кстати, вы уже видели Burnout: Legends на PSP?..

GAMES CONVENTION DEVELOPER CONFERENCE
КОГДА 16 — 18 АВГУСТА 2005 Г.
ГДЕ ТАМ ЖЕ
САЙТ WWW.GCDC-GERMANY.COM

Zhizn' posle NextGen.doc

Не очень удачная попытка собрать вместе впечатления от конференции разработчиков. Из груды путаных кадров презентаций, обрывочных записей в Красной тетради и неоконченных околоаналитических фрагментов на ноутбуке удалось слепить только ЭТО. Где обещанный доклад Б. Шелли и его планы насчет Age of Empires IV на PS3? Где «Будущее MMORPG» в исполнении разработчика Dark Age of Camelot?! Где, наконец, отчет о докладе «Новые средства управления в шутерах от первого лица»?!!

На две кнопки.
Заметки с конференции разработчиков

«Поднимите руки те, кто играл в Black & White.» Лес десниц. «Sorry!» Питер Молиньё продолжает доклад под громовой хохот... Конференция разработчиков — место, открытое для журналистов, но я все равно чувствую себя немного двойным агентом. Здесь не встретишь обходительных PR-менеджеров и сладкоголосых ведущих. Здесь часто говорят вещи, о которых там — на стендах и в шоу-румах — предпочитают не распространяться. Коллеги по цеху обсуждают проблемы, на первый взгляд далекие от нашего с вами игроцкого житья-бытья. Между тем их сегодняшние идеи — это наши завтрашние игры. Неужели не интересно хоть одним глазком заглянуть в NextGen-грядущее, лишенное маркетингового хайпа?

«Жизнь после NextGen» — эта тема красной нитью проходила в выступлениях всех крупных девелоперов, включая Питера Молиньё, Билла Роупера, Брюса Шелли и др. Переходить или оставаться? Переходить сейчас или повременить? Или, может, и там, и там, а, Наташ?.. Директор студии Factor 5 Джулиан Эггебрехт (Julian Eggebrecht) до смерти напугал коллег дороговизной разработки игр для приставок нового поколения. Lair, драконий симулятор





вверху Питер Molinьё представляет The Movies: «Если бы вы знали, какой ценой нам удалось спрятать интерфейс управления в недра телескопических меню!»
слева Брюс Шелли, отец Age of Empires: «Да, чуть не забыл: рынок PC-игр, скорее всего, не исчезнет полностью».
справа Бессменный лидер Factor 5 Джулиан Эггебрехт: «Я сказал, разработка игр класса AAA для приставок нового поколения будет стоить не меньше 20 млн. долларов. Что не ясно?»



для PS3, уже сейчас обошелся Sony в 12 млн. долларов, а всего в проект придется вложить около 15 млн. И это еще цветочки. По мнению Джулиана, создание полноценного AAA-тайтла для NextGen будет стоить 17-20 млн. долларов, и без команды в 120 человек никак не справиться.

Мудрый Брюс Шелли (Ensemble Studios), тщательно взвесив все «за» и «против», успокоил присутствующих: несмотря на тотальное доминирование приставок нового поколения, в ближайшие пять лет рынок PC-игр «вряд ли полностью схлопнется» и будущее PC — за «многопользовательскими игрищами по подписке, прибыль от которых будет только расти». «Глобальные онлайн-игры, шутеры от первого лица и стратегии лучше всего смотрятся на PC, — заявил крестный отец Age of Empires. — Вся остальная территория полностью захвачена консолями». А еще Шелли попенял EA за склонность опираться на сиквелы, отметив, что в линейке EA этого года 26 новых игр, 25 из которых — игры по кинолицензиям и продолжения, включая 16-ю версию NHL Hockey, 11-й вариант Need For Speed и 13-й PGA Tour. «Более агрессивные издатели пойдут на риск и получат дивиденды».

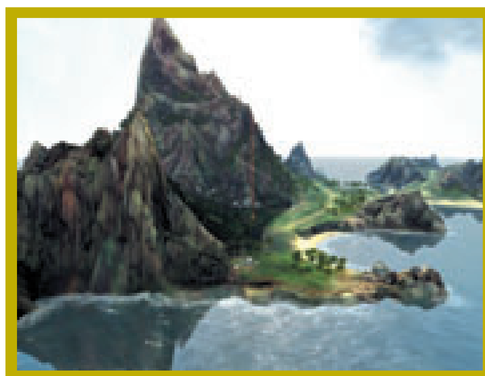
Похороненный заживо

Билл Роупер, бывший вице-президент Blizzard North и директор Blizzard Entertainment, родитель Diablo с «корочкой» профессионального эстрадного певца, некогда сам (в качестве хобби) принимал участие в озвучании игр из серии WarCraft, Diablo и StarCraft. Сегодня он руководит студией Flagship (www.flagshipstudios.com) и вместе с командой из тридцати головорезов на деньги японцев из Namco творит что-то невероятное под кодовым названием Hellgate: London. На Games Convention 2005 игру, к сожалению, не показывали — поэтому за впечатлениями прошу в E3-тему, все скаровосторги там.

На конференцию разработчиков Роупер явился с миротворческой миссией. Его доклад «PC, консоли и мобильные игры — неужели мы не можем просто жить вместе?» открывал конференцию и, разумеется, собрал целую толпу. «Я устал от болтовни о смерти PC-игр. С выходом очередного поколения игровых консолей PC снова и снова предсказывается быстрая и мучительная погибель. Меня, признаться, бесят эти «предсказания», это все, что угодно, только не правда — если обратить внимание на продукты, которые показываются на E3 и GC сего года. Поэтому, вместо того чтобы обсуждать, каким образом игровые платформы будут убивать друг друга, разработчики должны думать о том, как использовать многоликую людскую привязанность к играм в своих интересах».

Как оказалось, кроме PC-могильщиков Diablo-папа ненавидит неудачно портированные игры. «Не могу играть в плохие «порты»! — воскликнул м-р Роупер. — А они, за редким исключением, все плохие». Определив свою позицию по основным вопросам, докладчик переключился в конструктивный режим. По его мнению, вместо того чтобы портировать игры с одной платформы на другую, должно создавать игры с учетом особенностей множества платформ. «Нам нужно множество окон в один мир. Эти окна могут быть разной формы и размера, ориентированы на людей с разными вкусами и пристрастиями, но они должны, условно говоря, выходить в один и тот же двор — чтобы люди могли видеть друг друга, общаться и играть вместе».





слева Питер Молинье: «Моя первая игра разошлась тиражом два экземпляра — для меня и моей матери».
справа **Black & White 2.** Разработчики не стали ограничивать количество юнитов на экране — чтобы ни в чем не ущемлять свободу игроков.
внизу **Black & White 2.** Абсолютно плавный переход от режима «макро» к виду из космоса поневоле заставляет игрока задуматься о бренности всего сущего.



Питер Молиньё, «Былое и продажи»

Entrepreneur (1983)	2 копии (себе и маме)
Populous (1989)	3500000
Powermonger (1991)	700000
Syndicate (1992)	600000
Populous 2 (1992)	800000
Theme Park (1994)	3500000
Magic Carpet (1994)	600000
Dungeon Keeper (1997)	700000
Black & White (2001)	2200000
Fable (2004)	2000000
Black & White 2 (сентябрь 2005)	?
The Movies (ноябрь 2005)	?
Dimitri (2006?)	?

Правда, предупреждает Билл Роупер, путь создателя по-настоящему мультиплатформенных игр устлан отнюдь не лепестками роз. Некоторые жанры принципиально отказываются существовать на игровых приставках — и наоборот. «Мы пробовали перетащить StarCraft на PS2, получилось ужасно — хотя, поверьте, мы очень, очень старались... Игру пришлось замедлить в несколько раз — получился эдакий перманентный bullet time. Юниты обводить рамкой и посылать куда подальше нельзя; придумали global construction interface, с помощью которого игрок выбирает тип здания и место строительства, а компьютерный управляющий сам решает, какие ресурсы задействовать. В итоге прототип не добрался до сборочных цехов Blizzard — возможно, к счастью для компании».

Между тем шутеры, action/RPG, спортивные игры и даже MMORPG вполне могут уживаться и дополнять друг друга на разных платформах. «Ах, если бы я мог тренировать рыболовные умения своего персонажа в World of WarCraft с помощью мобильного телефона!» — сокрушается Билл.

В недалеком будущем, по мнению владельца Flagship Studios, мы увидим и не такие примеры конвергенции: «Представьте, что я играю в RTS на своем PC, сидя, как человек, за столом с мышью и клавиатурой. Мой сын играет в ту же самую игру в гостиной — лежа на полу перед телевизором и приставкой. Для него это уже не стратегия, а, скажем, шутер — парень выполняет для меня всю грязную работу, связанную с разведкой и диверсионными операциями. Наша мама, предположим, терпеть не может стратегии и шутеры, но обожает собирать пазлы — почему бы не пригласить ее в нашу компанию, пусть занимается крафтингом! Вы скажете: это сумасшествие. Но мир меняется. Через пару лет мы с вами окажемся в мире повсеместно доступных высокоскоростных линий связи, классическая система дистрибуции будет разрушена — это уже происходит с музыкальной индустрией (только посмотрите, что MP3 и iTunes сделали с CD! А где сейчас винил?!), скоро наступит черед игропрома. Полный онлайн — покупка, апгрейд, дополнительный контент — все через Интернет. Даже одиночные игры будут требовать доступа в Сеть, поверьте. В этих условиях платформы должны поддерживать друг друга...»



По оценкам аналитической группы компании ABBYY (которые, если вам интересно, совпадают с нашими субъективными ощущениями — хотя бы потому, что издательский дом «Компьютерра» вот уже тысячу лет пользуется только ABBYY-словарями), Lingvo 10 является СЛОВАРЕМ №1 В РОССИИ. Более 4 млн. 500 тыс. пользователей! Ну а предлагаемый вниманию 130 счастливчиков многоязычный комплект, за который в московской рознице просят рекомендованные 955 рублей, позволяет переводить с русского на пять языков: английский, немецкий, французский, итальянский, испанский и обратно.

ЛЬГОТНАЯ РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ МОСКВЫ

130 СЧАСТЛИВЧИКОВ, успевших ЛЬГОТНО подписаться на Последний Внегалактический ПЕРВЫМИ, получат в свое сверхполезное и приятнейшее пользование многоязычный электронный словарь ABBYY Lingvo 10! Разумеется, бесплатно, с первым подписным номером журнала. И это не говоря уже о том, что сам журнал обойдется им на 30-60 рублей дешевле среднестатистической московской уличной цены за комплект с DVD-диском!

1188 Стоимость льготной подписки на 12 месяцев **1188 рублей!**

130 **Первые 130** подписавшихся получают в подарок электронный словарь **ABBYY Lingvo 10!**

50% Подписавший **двоих** человек (кроме себя) получает подписку с **50-процентной скидкой!**

3 **Доставка** курьером в течение **трех дней** с момента выхода журнала!





КАРТОЧКА ПОДПИСЧИКА



ВЫРЕЖИ



ЗАПОЛНИ



ОТПРАВЬ

☐ Я хочу подписаться на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском. Стоимость подписки 1188 руб.

☐ Я хочу подписаться на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском сам и подписать на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском еще двоих человек. Стоимость подписки 594 руб. (1 подписка со скидкой 50%) + 2376 руб. (2 подписки) = 2970 руб.

Ф.И.О.	Ф.И.О.	Ф.И.О.
Телефон(ы)	Телефон(ы)	Телефон(ы)
Индекс	Индекс	Индекс
Город	Город	Город
Улица	Улица	Улица
Дом / Корпус	Дом / Корпус	Дом / Корпус
Домофон / Квартира	Домофон / Квартира	Домофон / Квартира
Подпись	Подпись	Подпись

ИЗВЕЩЕНИЕ

ООО «КомБиПресса»
получатель платежа

Расчетный счет **40702810300010005504**
в ОАО «Кредит-Москва» г. Москва
наименование банка

Корреспондентский счет **30101810700000000501**
ИНН 7708501350 **КПП 770801001**
БИК **044583501** (для юр. лиц) Код ОКПО (для юр. лиц)

Вид платежа		Дата	Сумма
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя	☐		**1188 руб.**
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя и 2 друзей	☐		**2970 руб.**

Ф.И.О. плательщика
Индекс Адрес

Кассир

Подпись плательщика

game.exe

ООО «КомБиПресса»
получатель платежа

Расчетный счет **40702810300010005504**
в ОАО «Кредит-Москва» г. Москва
наименование банка

Корреспондентский счет **30101810700000000501**
ИНН 7708501350 **КПП 770801001**
БИК **044583501** (для юр. лиц) Код ОКПО (для юр. лиц)

Вид платежа		Дата	Сумма
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя	☐		**1188 руб.**
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя и 2 друзей	☐		**2970 руб.**

Ф.И.О. плательщика
Индекс Адрес

КВИТАНЦИЯ
Кассир

Подпись плательщика





ВАШИ ДЕЙСТВИЯ

В СЛУЧАЕ ОПЛАТЫ **ЧЕРЕЗ СБЕРБАНК**

1. Заполните КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА (см. на обороте) на себя или на себя и двоих друзей.
2. Заполните ИЗВЕЩЕНИЕ и КВИТАНЦИЮ (см. выше).
3. Оплатите в Сберегательном банке РФ подписку, отправив деньги на указанный в КВИТАНЦИИ расчетный счет.
4. Отправьте заполненную КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и оплаченную КВИТАНЦИЮ по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, ООО «КомБиПресса»** (с указанием на конверте — ПОДПИСКА НА «GAME.EXE») или по факсу **(095) 232-2165**.
5. Если вам не хочется ничего вырезать из журнала, вы можете заполнить электронные КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и ИЗВЕЩЕНИЕ/КВИТАНЦИЮ, заглянув на веб-страницу **http://game.exe.su/subscription**

В СЛУЧАЕ ОПЛАТЫ **НАЛИЧНЫМИ**

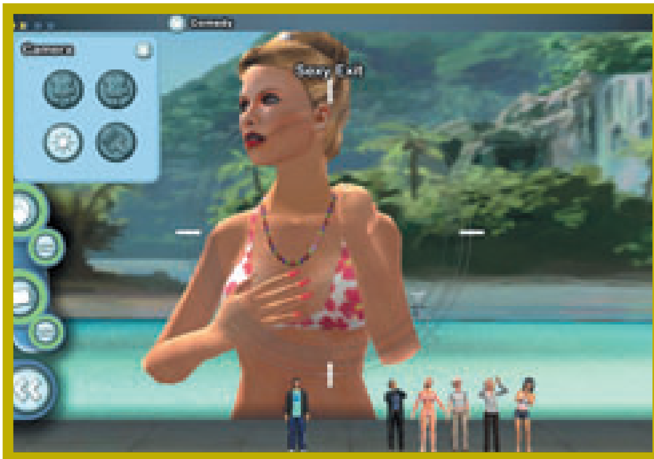
1. Заполните КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА (см. на обороте) на себя или на себя и двоих друзей.
2. Позвоните по телефону **(095) 232-2165** в компанию «КомБиПресса» или напишите в нее по адресу **kpressa@computerra.ru** и договоритесь о времени и месте, по которому к вам подъедет наш курьер.
3. Встретившись с курьером, передайте ему заполненную КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и деньги за подписку по форме строгой отчетности (будет доставлена курьером).

издание **Game.EXE** с 8,5-гигабайтным DVD-диском
стоимость 1 экз. в московской рознице **130–160 руб.**
стоимость 1 экз. по льготной редакционной подписке **99 руб.**!
стоимость 1 экз. по льготной редакционной подписке для человека, подписавшего 2 друзей, **49,50 руб.**!

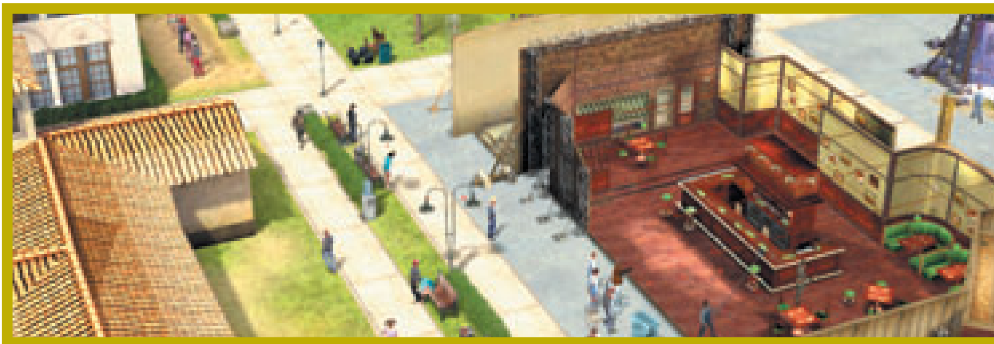




ООО «КомБиПресса»
Телефон: (095) 232-2165
Факс: (095) 232-2165
E-mail: kpressa@computerra.ru
WWW: http://game.exe.su/subscription







вверху слева The Movies. Поцелуй в диафрагму.
вверху The Movies. Процесс создания новой звезды — это игра в игре. Утилиту Starmaker даже выпустить обещают раньше, вместо демо-версии.
слева The Movies. По Молиньё, игры не должны диктовать человеку, чем ему заниматься. Строительная площадка, экономический симулятор, изощренный The Sims-клон или программа для видеомонтажа — решайте сами.

Миллиард за экраном

Питер Молиньё, как обычно, собрал полный зал, был очень позитивен и не напрягал присутствующих пугающими прогнозами. В Lionhead уже сделали свой выбор — в данный момент студия и ее сателлиты разрабатывают аж три игры для приставок нового поколения. Какими они будут?

«Новое поколение консолей предоставляет новые возможности: реалистичная картинка, достоверная «физика» всего и вся, настоящие эмоции персонажей. Однако этого мало — игроки не устают хотеть. Их все труднее удивить. Представляя Xbox 360, Стив Балмер сообщил о планах Microsoft продать один миллиард приставок. Учитывая общее количество живущих на планете, это крайне амбициозная задача. И чтобы хотя бы приблизиться к ее решению, мы должны сделать игры еще более доступными. Люди должны приходить с работы, включать телевизор и сразу начинать играть. У них нет времени разбираться в правилах или изучать интерфейс управления — все это они с удовольствием сделают, но потом, после того как вы увлечете их. Если сможете».

Пока движется лифт

Удачная игра, по мнению Молиньё, начинается с концепции — простой и гениальной. «Идея должна быть настолько понятной, чтобы вы могли объяснить ее своим пьяным дружкам в баре, — балуется ассоциациями Питер. — Этот урок я выучил очень давно. Когда-то, сто лет назад, я отправился в EA представлять свой проект, Populous. Эту игру мы делали вчетвером, были от нее в совершенном восторге, и я собирался рассказать о ней во всех подробностях. Мы ехали в лифте небоскреба вместе с одним топ-менеджером, и он спросил меня: «О чем твоя игра, Питер?». Я начал мямлить что-то в том роде, что это долгий разговор, у меня целая презентация и я не могу вот так, сразу... Он перебил: «Питер, если ты не успеешь рассказать мне о своей игре все, пока едет лифт, она не стоит выеденного яйца». Вот это урок! Нужно очень четко понимать, О ЧЕМ твоя игра. К примеру, The Movies: «Вы голливудский киномагнат, ставите фильмы и создаете кинозвезд». Black & White 2: «Кто вы — бог войны или бог мира?» Вот так, одной строкой».

Вслед за простой и ясной идеей идет простая и ясная игра: «Было время, я работал над играми, распознающими пятнадцать различных движений мышью. Это время прошло. Две кнопки — правая и левая. Все. Достаточно. Полная остановка. Интерфейс Black & White 2 и The Movies сделан именно по такому принципу». Не слишком ли просто для симулятора киномагната, в котором есть и строительство, и возня с многочисленными звездами, и даже видеомонтаж? В Lionhead поначалу собирались смонтировать эпических размеров «доску почета» в левой или нижней части экрана, на которую хотели вывести все необходимые цифры, ползунки и рукоятки. Ценой невероятный дизайнерских усилий разработчики сумели найти другой вариант — раскладывающиеся меню. Ни в Black & White 2, ни в The Movies меню в привычном понимании нет. Только жизнь, никакой детализированной информации. Наведите мышью на аборигена — всплывет его имя. Задержитесь на секунду — несколько дополнительных параметров. Еще секунда — полотно на половину экрана, обнажающее подноготную происходящего. «Многоуровневые всплывающие меню — это очень удобно для игрока и настоящий кошмар для





слева Онлайн-трилогия Star Wars Galaxies привлекала в основном детей среднего и старшего возраста. Молодняк тусовался на стенде World of WarCraft.
вверху «Две кнопки. Просто две кнопки. Любая игра в мире должна управляться с помощью двух кнопок. Ну, кто против?»
справа «Игры для Windows» перешли на осадное положение?



разработчика, — предупреждает Питер. — В The Movies запрятано более трех тысяч таких телескопических информационных панелей». Ловкое движение мышью — и на экране вновь нетрезвая кинозвезда и бассейн в форме сердца...

Вселенская песочница

Итак, вот они, игры будущего: плоская, как степь, кривая обучения («сначала играй, потом разбирайся»), две кнопки управления и миллиард домохозяек за штурвалами WiFi-геймпадов. Что за апокалиптическая картина? Впрочем, записываться в ряды PC-оппозиции еще рано. Третьим пунктом в «списке Молиньё» значится «морфируемый геймплей». Игры будущего должны научиться подстраиваться под игрока. В Lionhead уже озабочены этим вопросом. «Нет больше RTS, нет больше шутеров. Есть игровая площадка, песочница, среда, в которой есть физика, в которой есть эмоции. Каждый камень, каждая стена, каждое окно — это реальный объект, с которым можно взаимодействовать. Мы позволяем людям играть и экспериментировать. Мы позволяем им делать любые, даже самые нелепые вещи — пусть забавляются».

Возьмем The Movies: это и экономический симулятор, и empire building-стратегия, и тамагочи-фрик-шоу в стиле The Sims, и программа для нелинейного видеомонтажа. Занимайся тем, что тебе интересно, поручив компьютеру все остальное. «Обычно сиквелы даются мне с большим трудом, — признается Питер. — Но в случае с Black & White 2 было иначе. Мы полностью изменили концепцию. Если первая игра просто декларировала «Ты — бог», то вторая часть задает вопрос: «Какой ты бог — мудрый, добрый и справедливый или жестокий, алчный и беспощадный?» Агрессивные игроки получат RTS — с неограниченным количеством юнитов на экране, честно». Картинка B&W2 уже не вызывает прежнего шока, пока игрок оставляет камеру в режиме бреющего полета. Стремительный старт на орбиту — и без малейшего промедления или неловкой склейки мир вдруг окажется маленькой планетой Принца, а вместо юнитов — красные и зеленые полки условных обозначений, в точности как на картинках в любимых учебниках истории. Питер доволен: «Здесь очень много технологии. Вы можете в буквальном смысле устроить войну наций. Надоело воевать? Меняйте ориентацию. Увлекитесь фэн-шуй, ландшафтной архитектурой и воспитанием домашних животных. Зарабатывайте tribute-очки, покупайте в космическом магазине новые фрагменты игры — существ, здания, апгрейды. Проиграть невозможно, пока есть хотя бы два человека, которые в вас верят».

Великий романтик, Молиньё даже доклад на конференции разработчиков умудрился превратить в проповедь: «Люди превращаются в роботов. Они не понимают, почему должны делать то, что делают, — большинство из нас просто выполняют свои функции. И в играх тоже. Но хотя бы здесь мы все можем исправить».

Bill Roper.wav

Отвратительного качества запись, причем вопросы задает явно не Хажинский (откуда у него этот дикий немецкий акцент?). Да и спрашивает какую-то ерунду. Наверняка подкинул диктофон на журнальный столик во время интервью телеканалу «Вива Цвай».



слева Билл Роупер: «Я устал от разговоров о смерти PC-игр. Давайте дружить платформами!»
справа и внизу **Hellgate: London.** Пространство для экспериментов?



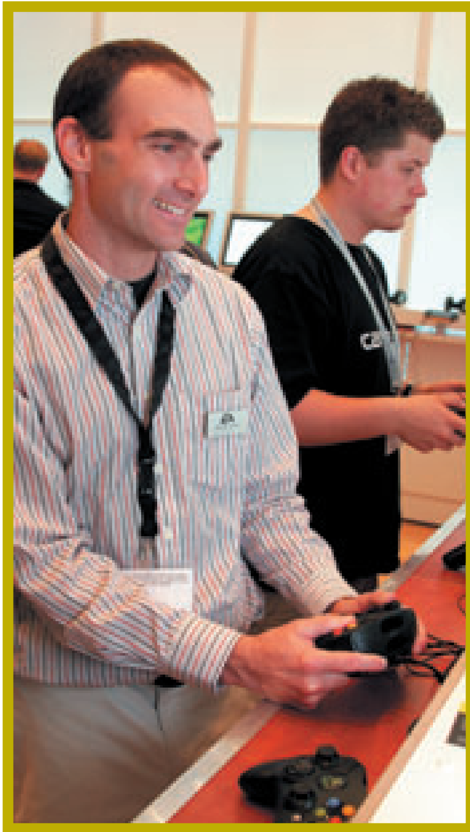


Вопрос: Отличается ли работа во Flagship Studios от работы в Blizzard?
Билл Роупер: Возможно, наибольшее отличие состоит в размерах и фокусе. Blizzard выросла в массивную мультинациональную компанию, свыше 1000 сотрудников которой работают по всему свету. Это свидетельство успеха, которого добились наши игры в прошедшем десятилетии. Между тем компании такого масштаба уже не способны четко фокусироваться на одной игре. Кроме того, вы не можете поддерживать столь крупный коллектив в том же состоянии сплоченности, как это бывает в небольших командах. Во Flagship Studios работают прожженные профи, лучшие, без дураков, люди индустрии, однако мы находимся в состоянии войны, нам есть что доказать, и это создает в команде совершенно особенную атмосферу. И хотя доступные нам ресурсы далеко не так обширны, как это было во времена Blizzard, мы более мобильны в принятии решений и своих действиях, потому что нас всего 30 человек. Что роднит нас с Blizzard? Качество, доступность, близость к сообществу игроков.

Вопрос: Аудитория взрослеющих игроков становится все более и более важной для издателей, точно так же, как и рынок женщин-игроков. Каким образом индустрия адаптируется к этим изменениям и влияет ли это на ваши игры?
Билл Роупер: Flagship целиком состоит из игроков, и, что скрывать, это «взрослеющая» публика. Наше поколение выросло, играя в КИ, и мы продолжаем играть в наши 30, 40 и т.д. лет. Мне кажется, разработчикам надо не искать способы привлечь ту или иную аудиторию (женщин или игроков пенсионного возраста), а максимально сконцентрироваться на создании увлекательных игр. Мы никогда специально не «настраивали» наши игры, чтобы вызвать интерес у тех же женщин, однако в Diablo играет огромное количество представительниц прекрасного пола, потому что эта игра поощряет сотрудничество и проста в освоении. С развитием индустрии мы увидим все больше игр, создаваемых специально для определенного пола или возраста, и, пока эти игры будут оставаться качественными и интересными, это нормально. Проблемы начнутся, если авторы или издатели решат, что смогут продать игру девочкам просто потому, что купили «правильную» лицензию. Это абсурд.

Вопрос: Что делает игру мировым бестселлером? Что особенного вы как дизайнер можете сделать с геймплеем, чтобы достучаться до массовой аудитории на международном рынке?
Билл Роупер: Мы всегда работали под девизом «легко освоить, трудно одолеть». Не делайте освоение игры неразрешимой проблемой. Поощряйте игрока с самых первых минут действия и не забывайте делать это часто. Вводите в игру более сложные идеи или техники постепенно, никогда не заставляйте людей принимать решения до того, как предоставите им полную информацию: игрок должен четко понимать, что происходит и как это решение повлияет на его игровой опыт.

Вопрос: Как вы полагаете, способны ли игры удивить нас чем-нибудь новым или все инновации в геймплее свелись к гонке технологических вооружений?
Билл Роупер: Несомненно, способны. Нам предстоит исследовать еще так много новых областей: сетевые возможности, портативные







слева Представленный «всамделишным разработчиком SSX4», Михаэль Торнтон Виман (Michael Thornton Wyman) неожиданно оказался продюсером. Все заготовленные вопросы отпали сами собой.
вверху Несогласным с определением The Witcher как «RPG redefined» предлагалось поближе познакомиться с образцами средневекового холодного оружия.
справа Чертов Hitman чуть не оторвал мне лямки на рюкзаке.

игровые консоли, эмоциональные модели «неожиданного поведения» — и это первое, что приходит на ум. Создание игр для каждого члена семьи, которые будут связаны друг с другом. Или вот: технологии, позволяющие настраивать геймплей под себя, лепить его по своему образу и подобию. В Hellgate: London мы как раз экспериментируем в этой области: вместо отлитых в железобетоне базовых правил создаем гибкую, способную модифицироваться структуру. Это нечто, мы никогда не пробовали это раньше — посмотрим, что и как получится...

Вопрос: Вы все еще видите для PC самостоятельное, независимое от игровых консолей будущее? Как сильно, на ваш взгляд, игровые приставки будут влиять на происходящее?
Билл Роупер: Рано или поздно все сведется к единой платформе, которая будет гибридом консоли, PC, системы домашнего развлечения и, вероятно, кофеварки. Сегодня есть игры, которые по природе своей лучше работают на PC, и есть игры, которые безраздельно принадлежат консолям. Самая большая разница, разумеется, в средствах управления. Возможность общения с помощью клавиатуры все еще недоступна для владельцев игровых приставок, и консоли все еще позади PC во всем, что касается выхода в Интернет. Ситуация стремительно меняется, и мне очень интересно будет посмотреть, как глубоко проникнут приставки нового поколения в суверенное онлайн-пространство... И все же я совершенно уверен, что в обозримом будущем найдется достойное место как для приставок, так и для PC, — особенно в мире инновационных, распространяемых через Интернет игр, которые возможны пока только на PC.

20.08.05
ОТ Олег Хажинский
КОМУ Игорь Исупов
ТЕМА Zuhause hast du nur dein Zimmer zum Zocken, auf der GC bekommst du vier Hallen
СТАТУС Не отправлено

Игорь!
Вы должны отдавать себе отчет в том, что, если использовать стандартный ПИ-регулятор, который встроен в гироскоп, слишком большой коэффициент на интеграторе выведет систему за границу устойчивости. И только если обрабатывать сигнал от более простого гироскопа снаружи, внешним вычислителем, более хитрым алгоритмом, есть шанс спастись. Вы согласны?..
Я жду ответа, потому что они прибывают с каждым часом. Разноцветные, с надувными шариками и брелоками — а у меня, кажется, начинается аллергия на лак для волос. Только что мы с Наташей нашли место на развалинах стенда EA, но были обнаружены и жестоко забросаны шапками Garry Potter. Это невыносимо! К сожалению, WiFi-Интернет скоро закончится, и я не смогу больше поддерживать с вами контакт. Мы полагаем искать убежища в Восточной Германии — говорят, там осталось достаточно крепких стен, которые смогут сдержать напор немецких консьюмеров. Как вам это место:
«Недалеко от Эльбы, в окрестностях Дрездена возвышается мощная гора, напоминающая своими очертаниями огромный стол. Ее высокие отвесные скалы плавно переходят в бруствер с зубцами,





слева Мистер Фриман, продавец эмоций, устанавливает чувственную связь с аудиторией: «Трудно быть гражданином страны, президент которой — идиот».
вверху «Одной рукой главный герой целится в чудовище, а другой — не дает упасть в пропасть своей, возможно, уже мертвой напарнице. Наверное, он мог бы разжать руку, выхватить второй бластер и покончить с монстрами. Но тогда он потеряет девушку. Это то, что я называю техникой номер 344 — «Создание эмоционально сложных ситуаций».

окружающий участок площадью в 9,5 га на вершине горы. Благодаря отличному стратегическому расположению на важных водных и дорожных транспортных путях этому естественному, расширенному человеческой рукой бастиону во все века придавалось большое оборонительное значение.

Легендарную неприступность Кенигштайна приходилось доказывать начиная с 1403 года. В это время маркграф Майсенский Вильгельм I осадил крепость, в которой скрывался мятежный Ешке фон Дохна. Крутой утес оказался неприступным, так как тяжелой артиллерии тогда еще не было. С применением только арбалетов, луков и стрел, ружей, мортир и штурмовых лестниц нельзя было взять штурмом естественную гигантскую крепость. Оставался только самый длительный и дорогой метод осады: окружение и взятие цитадели измором. В течение четырех жутких лет защитники крепости сопротивлялись, но, в конце концов, деморализованные голодом, сдались. Ешке фон Дохна, однако, уже давно удалось украдкой выскользнуть из крепости...»?

Пожелайте нам удачи, Олег.

David Freeman
компания The Freeman Group
сайт www.freemangames.com

Продавец эмоций.doc

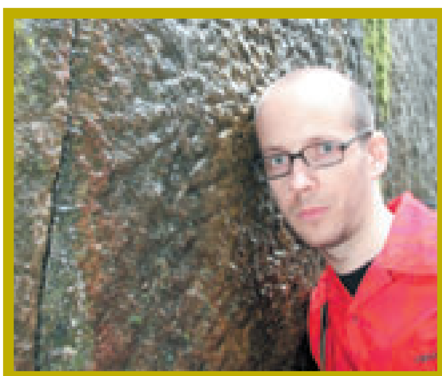
Длинный и порядком занудный материал про эмоции в играх. Где он откопал этого персонажа? Наверняка на конференции разработчиков...

В битком — яблоку негде примоститься — набитую аудиторию врывается невысокий коренастый человек с крайне озабоченным лицом. Заняв место лектора, раскрывает свой G4 и, проигнорировав стул, судорожно манипулирует клавиатурой и мышью, периодически отдавая приказания меланхоличным мужчинам в серо-синих комбинезонах с надписью «Техник», обращаясь ко всем сразу и ни к кому в отдельности: «Эй, кто-нибудь, решите вопрос с проектором. Он не работает».

Наконец, когда все приготовления закончены, коренастый поднимает глаза к аудитории и улыбается во все свои восемьдесят два американских зуба. Это уже совершенно другой — обаятельный, открытый, внимательный — человек. «Добрый день! Я — Дэвид Фриман, президент компании The Freeman Group! На входе вам должны были раздать вспомогательные материалы для моей лекции. Все получили? Поднимите руки, у кого нет такой книжки? Невероятно, я просил их сделать пятьдесят копий. Хорошо, я обязательно размещу версию в PDF на своем сайте www.freemangames.com!»

Парой умелых пассов лектор располагает к себе аудиторию, демонстрируя политические убеждения («Нелегко быть гражданином страны, президент которой — идиот») и неоднозначное отношение к Голливуду («Большинство из этих обормотов не способны создать что-либо»), а затем начинает краткий рассказ о себе. По окончании пятиминутной процедуры мы знаем, что мистер Фриман — успешный голливудский сценарист и продюсер, который успел поработать с такими компаниями, как Columbia Pictures, Paramount Pictures, MGM, Castle Rock, Buena Vista Television и мн. др., в данный момент пишет сценарий для 50-миллионной картины по мотивам Dungeon Siege, ведет самый популярный в LA семинар для киносценаристов







вверху 50 Cent. Новая икона немецких подростков. **слева** Пытаясь спастись от жажды, мы лизали холодные стены крепости... **справа** «Обратите внимание, лицо этой девушки выражает крайнюю степень страдания. В то же время мы видим ее спокойной и даже умиротворенной. Амбивалентность создает персонажу требуемую глубину. Вы знакомы с термином «амбивалентность»? Нет, это графический эффект DirectX 9.0».

Beyond Structure (www.beyondstructure.com) и вот уже несколько лет сотрудничает с ведущими игровыми издателями и разработчиками, среди которых Electronic Arts, Ubisoft, Sony, Activision, Atari, Microsoft Games Studios, Vivendi Universal Games, 3D Realms, Midway Games и мн. др., помогая им создавать эмоционально насыщенные игры. С некоторых пор услуги мистера Фримана и его команды оказались востребованы и в Старом Свете: европейское отделение Freeman Group выполняет заказы для CDV, Digital Reality и Stormregion. Буквально только что у мистера Фримана вышла книга «Создавая эмоции в играх», где описано более трехсот «bullet-proof techniques for emotionally immersing a player in your game».

На этом месте я с тоской думаю о том, что попал на рекламную акцию неизвестного голливудского солдата, который будет целый час пудрить доверчивым европейским разработчикам мозги, жонглируя перед технарями блестящими бусами терминов с семинара для киносценаристов. В принципе так и было. Однако магическое обаяние докладчика, правильные слова о гибнущих из-за убогих диалогов играх, а главное — страсть, с которой он снова и снова бросался к экрану, демонстрируя очередную технику «эмоционального инжиниринга», все это, должно быть, блокировало мои нервные центры — и я остался.

А говорил мистер Фриман очень верные слова. Про эмоциональный контекст в шутерах. Про то, что в BioWare пятнадцать раз переписывали диалоги к Neverwinter Nights. О том, что плохие тексты убивают наше желание верить в происходящее, что отсутствие доверия, эмоциональных связей между персонажем игрока и окружающими его NPC делает игры поверхностными, неглубокими — и потому мы так редко проходим их до конца. И правда — как давно вы читали игру, как книгу, на одном дыхании? Даже Far Cry начинал чахнуть, когда герои опускали оружие и принимались точить лясы. Пусть уж лучше молчат — мы произнесем все недосказанное за них. Лично я всеми силами стараюсь избегать игр на русском языке — даже самые лучшие из них ранят нескладными (чуть не написал «ублюдочными») диалогами и артикулированной, как на детском новогоднем утреннике, озвучкой, а кнопка «принять» — это нож в спину чувства прекрасного. Уловить эти нюансы на языке Шекспира, к счастью, не удается — спасибо техническому образованию.

Между тем все наши страдания, по Фриману, происходят из-за того, что разработчики не думают об эмоциональной составляющей игр. Они заняты чем угодно — геймплеем, графикой, попытками уложиться в сроки, но только не изучением символизма и замерами глубины образа булочника, которого мы больше никогда не увидим в игре. К счастью, на страже наших интересов стоит Freeman Group: «Забудьте старые споры «сюжет против геймплея» и скажите «здравствуй» эмоциональному геймплею».

Ключ к успеху, по мнению Дэвида, состоит искусстве создания «эмоционально сложных ситуаций» и алхимии создания «привязанностей» к персонажам в игре. В качестве примеров Фриман приводит несколько простеньких ситуаций. NPC-напарница главного героя бьет его по лицу, а в следующей сцене герой случайно обнаруживает собственную фотографию в ее вещах. Это любовь? Игрок в сомнениях. Или так: некий механический robo horse только что насмерть затоптал вашего лучшего друга; враги у порога, ситуация безвыходная, и единственный способ выйти из нее — оседлать механическую кобылу и спастись бегством. Помните «U-571», где американские подводники захватили немецкую подводную лодку — и их смертельный враг превратился в





слева Один из создателей (скажите, как его зовут?) Mortal Kombat раздает автографы многочисленным поклонникам. PC-издание? Come over here! Fatality!
вверху В гостиницу мы предпочитали возвращаться на «Мерседесе» E-класса. Или на трамвае — что по цене почти одно и то же. Вот почему местные жители передвигаются в основном на велосипедах.
справа Наемный убийца и Лара Крофт в одной команде? Неплохая идея на случай, если Eidos станет совсем плохо.

единственный способ выжить? Лучший друг из WW2-шутера сегодня уводит вашу подружку, и вы ненавидите его. А завтра спасает вам жизнь в бою. Как к нему относиться?..

Покончив с примерами из «трехкопеечной брошюры для киносценаристов» (по выражению одного из критиков книги «Создавая эмоции в играх» на сайте Amazon.com), Дэвид перешел к разбору Half-Life 2: оказывается, Valve удалось на интуитивном уровне освоить несколько техник, описанных годом позже в книге Фримана. Картина взаимоотношений между главным героем, Аликс Ванс и ее любимчиком «Догом» после анализа предстала в совершенно ином, новом свете. Под занавес — бурные аплодисменты, переходящие едва ли не в овацию, и море вопросов. Интерес к «эмоциональному инжинирингу» Фримана со стороны разработчиков внушает оптимизм. Пусть мотают на ус! Хуже точно не будет.

Freeman.mp3

По всей видимости, кто-то из зала (вряд ли Хажинский) задает Дэвиду Фриману вопросы.

Вопрос: Мистер Фриман, вы утверждаете, что специализируетесь на эмоциях в играх, однако за эту работу испокон веков отвечали гейм-дизайнеры. Почему разработчики должны привлекать человека со стороны, что они выиграют от этого?

Дэвид Фриман: Чтобы стать хорошим гейм-дизайнером, требуются годы. Но это не значит, что люди с другими околоигровыми специальностями ничего не знают о гейм-дизайне. Но обладают ли они столь же интимной связью с предметом, мастерством видения деталей, как те, кто всецело посвятил себя этой дисциплине? Нет. Как и те, кто всю свою жизнь изучал искусство повествования, должны (если они профессионалы) знать пару вещей, отсутствующих в креативной копилке специалистов в других областях.

В фильме Batman Begins используется девять различных символов, расширяющих эмоциональную палитру происходящего на экране. Под «символом» я имею в виду нечто, что зрительская аудитория может декодировать на интеллектуальном уровне; эти символы оказывают эмоциональное воздействие, об истинной причине которого подавляющее большинство зрителей даже не догадывается.

К примеру, в фильме используются символы «верх» и «низ». «Наверху» — ложь: город под полным контролем, и все прекрасно в королевстве Wayne Enterprises. Подлинная правда «внизу»: настоящий Брюс Уэйн (Бэтман) выходит из пещеры под своим домом. Душа и сердце Wayne Enterprises находятся внизу, в подвале, где трудится Лициус Фокс (Морган Фриман). Другой символ — это стетоскоп отца Брюса, человека, который заботился не только о своих пациентах, но и о городе в целом. И мы понимаем, что его смерть вдохновляет людей очистить город от скверны. В конце концов Брюс принимает наследство отца (и его замок, который он первоначально отверг, — и это еще один символ, вспомните U2). Не удивительно, что в финале Брюс находит стетоскоп.

Опытный писатель должен не только обнаружить в фильме все девять символов, но и понимать, чем они отличаются друг от друга. Например, символ «верх/низ» — это концептуальный символ, который отражает концепцию лжи и правды. Летучие мыши — это symbolic subplot (символическая побочная сюжетная линия). Это мое обозначение символа, параллельного развитию персонажа. Мы знаем, что Брюс меняется изнутри, и это изменение отражается



внешне на его взаимоотношениях с летучими тварями. Пришедшая в упадок подземка (свеженькая во времена юности Брюса) — это еще один symbolic subplot всего города Готам.

Вопрос: Очень увлекательно, но как это относится к играм?
Дэвид Фриман: Возможно, я никого не удивлю, сообщив, что некоторые приемы повествования в кинематографе будут работать и в играх. Более того, все, что я только что рассказал о визуальном повествовании, уже с успехом используется в играх — правда (пока), недостаточно искусно. Есть совершенно замечательные примеры, начиная с Prince of Persia и Ico и заканчивая отдельными фрагментами Half-Life 2. В то же время существуют способы сделать игру эмоционально вовлекающей, которые не имеют практически ничего общего с кино.

Вопрос: В своей книге «Создавая эмоции в играх» вы описали три сотни различных техник, делающих геймплей более «эмоциональным». Не могли бы вы привести несколько примеров?
Дэвид Фриман: Даже живописцу иногда нужно взглянуть на свою профессию с логической точки зрения. В конце концов, смешение красок, построение перспективы — это вполне себе логические операции. Точно так же композитору нужно иметь представление о гармониях и гаммах. Поэтому, когда приходит время создавать эмоции в играх, лучше действовать в рамках некоторой теоретической базы.
«Emotioneering» — термин, который я ввел, чтобы описать широкий набор техник, позволяющих сделать игры эмоционально увлекательными. Именно так, эти техники, если их правильно применить,





будят в игроках океан живых, глубоких эмоций. По моему мнению, все эти техники можно разделить на 34 группы. Среди них есть приемы, которые: помогают игроку идентифицировать себя с персонажем, за которого он играет; помогают игроку установить контакт с NPC; помогают NPC обрести эмоциональную достоверность и глубину, даже если по сюжету у него всего одна строчка диалога, или отправляют игрока в «эмоциональное путешествие»...

Представим гипотетический пример: вы играете в WW2-игру. Вы восстанавливаете очки здоровья, съедая игру, приготовленную поваром. Вот несколько приемов, которые можно использовать, чтобы придать персонажу (NPC) эмоциональную глубину всего одной строкой диалога:

1. Глубокие сомнения
Повар (окидывая взглядом потрепанных и усталых солдат, цинично): Ну и как оно? Спорится дело?

2. Сожаление (здесь повар обращается к «Тому», солдату, которому он симпатизировал и который погиб прошлой ночью)
Повар (сокрушенно): Том все еще хромал. Я должен был остановить его...

3. Самопожертвование
Повар: Прости за эту баланду. Всю ночь на ногах, помогал раненным.

4. Мудрость или проницательность
Повар (подавленно): Знаешь, а нашим детям и дела не будет до этой войны...

Вопрос: Вы вовлечены в процесс разработки для Sony и 3D Realms. На какие аспекты создания игры вы оказываете непосредственное влияние? Как ваши идеи влияют на гейм-дизайн?
Дэвид Фриман: В данный момент я работаю над Prey, шутером 3D Realms (это те парни, что издали Max Payne). Игра использует одновременно фольклор американских индейцев и научно-фантастические темы. Мы применяем техники эмоционального инжиниринга, чтобы постоянно помещать игрока в эмоционально сложные ситуации. Когда Prey наконец выйдет, дайте мне знать, удалось ли нам достигнуть успеха.

Увы, совместный проект в Sony, после всех потраченных денег и времени, так и не увидит света. Похоже, маленькая компания под названием Electronic Arts приобрела эксклюзивные права на играизацию Национальной футбольной лиги, и это поставило большой крест на том, что начиналось как гигантский, масштабный эксперимент. К сожалению, договор о неразглашении не дает мне возможности рассказать вам об этой игре, однако никто не запрещал мне телепатическим образом передавать вам мысли о ней прямо в мозг, что я и делаю. О черт, я снова подумал о пицце! Простите.

Вопрос: Что привело вас в Европу, на GCDC?
Дэвид Фриман: Мое консалтинговое агентство The Freeman Group помогает с диалогами для пары игр CDV — Panzers 2 и еще одного пока необъявленного проекта. Объединение в одной команде людей с разных континентов, принадлежащих разным культурам, я думаю, всегда полезно для творческого процесса. Ubisoft пригласила меня в Париж для проведения семинаров для своих разработчиков, также меня ждут на конференции разработчиков КИ в Эдинбурге и Лондоне.









Факт моего присутствия здесь демонстрирует, что мир — очень разнообразное, но компактное место. Игры интернациональны; те, кто разрабатывает их, смело могут считать себя гражданами мира.

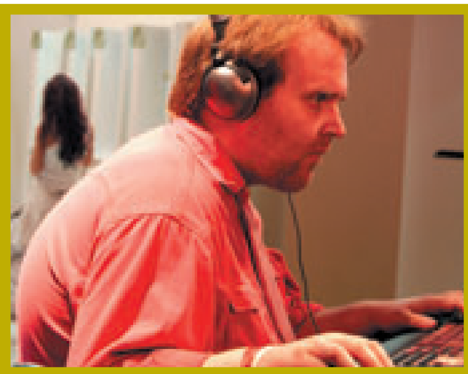
Вопрос: Что произойдет с КИ, если профессионалы из кино (вроде вас) займутся ими всерьез?
Дэвид Фриман: Думаю, они достигнут следующих вех: 1) станут интересными; 2) будут потрясающе выглядеть. Именно в таком порядке. Шучу. На самом деле вы все это уже умеете. А потом эволюция естественным образом сделает следующий шаг и превратит игры не только в объект развлечения, но объект искусства.
Разумеется, сделать игру интересной и визуально неотразимой — само по себе невероятно сложная задача. Но когда мы говорим об «искусстве», то подразумеваем нечто способное двигать или вдохновлять людей, или расширять их представление о мире, или открывать людям глаза на самих себя и окружающих. Люди по-настоящему загораются, когда развлечение и искусство смешиваются в кино (вспомните картины «Крадущийся тигр, затаившийся дракон», Batman Begins, Spiderman и пр.). Я надеюсь, что профессионалы в моей области помогут играм стать одновременно развлечением и искусством, во всех смыслах, о которых я говорил выше.

Вопрос: Кинофильм DOOM, картины Уве Болла и несколько других проектов демонстрируют новую волну адаптаций компьютерных игр. Что делает игры интересными для кинопродюсеров?
Дэвид Фриман: В теории игры или фильмы делают популярными особые качества, особенная история, которая затрагивает сердца большого количества людей. В Голливуде такие сюжеты называют high concept — историей. Киноменеджеры абсолютно не представляют, что делает сюжет удачным, и больше не доверяют собственным чувствам (разумеется, есть исключения). Таким образом, если чья-то история доказала свое превосходство на рынке (комикс, игра) — они начинают молиться на ее создателя, проделавшего всю творческую работу, на которую они сами уже больше не способны. Отсюда и подмеченная вами волна. Но: говорим ли мы об играх или кино, плохая реализация может разрушить даже самую замечательную концепцию. Вспомните, сколько раз вы покупали билеты, чтобы посмотреть The Hulk в кино? К слову, все мои рассуждения об износе блестящего механизма Голливуда не лишены основания — ни один из пяти фильмов, номинированных на «Лучшую картину» Академии прошлого года, не был снят голливудской студией.

Вопрос: Может ли наша индустрия преподать урок Голливуду?
Дэвид Фриман: Множество клише, которые вы ассоциируете с Голливудом, — правда. Работа ради статуса и денег, а не из любви к кино. Многие поверхностны. Многие порядочны — но непорядочных куда больше. Вокруг небольшой группы творческих индивидуумов — сценаристов, режиссеров, актеров, композиторов, редакторов — стоит гигантская толпа людей, которые не создают ровным счетом ничего, это агенты, менеджеры, адвокаты. Вы можете сказать мне, что все они находятся на своем месте, но столь большое количество нетворческих людей, которые зарабатывают себе на жизнь за счет горстки творцов, повергает индустрию в тяжелую болезнь. В игровой же индустрии 1) большинство людей действительно может создать что-то, 2) большинство людей может создавать несколько вещей сразу и 3) большинство — действительно достойные люди.









Голливуд должен вызубрить эти пункты — но он не сделает этого. Я не хочу недооценивать радость создания фильмов или работу с большими бюджетами. Голливуд может быть раем — если бы смог перенять что-нибудь из игровой индустрии. Сейчас все очень опасаются, что игровая индустрия последует за Голливудом. Несомненно, здесь есть свои проблемы, например (по крайней мере в Америке) — безразмерные рабочие недели. Но до тех пор, пока вы держитесь за пп. 1, 2 и 3, эта индустрия будет куда более искренней, энергичной и удивительной, чем Голливуд.

Final.doc

Вероятно, так Хажинский планировал закончить материал...

Вот и все. Тик. Так. Тик. Так... Мои внутренние часы все еще не пришли в себя после путешествия. Я неспешно плелся в третьем ряду, размышляя о том, почему бы и нам не научиться ездить по городу так же размеренно и спокойно, как немцы: уважая себя и других, не насилуя машину, не пытаясь ничего доказать другим. Да и не только ездить, а... вообще. Как бы культивировать в себе эту добродушную деятельную неспешность? Тик. Так... Как бы сохранить в себе эту мирную европейскую тишину?

...Девяносто девятая цвета «мурена» с надписью «САФАЖАЙ» через все заднее стекло воткнулась в пяти микронах передо мной, не включив поворотник, и юлой выскользнула в левый ряд. Придурок!! И окружающий мир снова обрел краски. Я улыбнулся и до упора утопил педаль газа. Тик-так, тик-так — завелись часики! Война продолжается. Мама, я вернулся!

Настоящий финал

— Вы хорошо знаете Германию?
— Германию нельзя знать. Можно только мириться с ее существованием.
(Фаулз, «Волхв».)

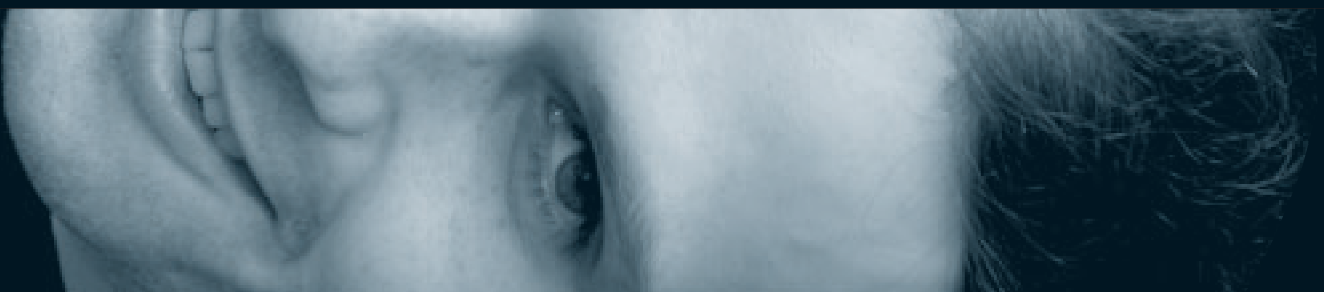
...Но в 1722 году проект перестройки крепости Кенигштайн был отложен, так как все мысли курфюрста были заняты так называемой «бочковой войной», которую он твердо решил выиграть. Предмет этого необычного спора между пфальцскими и саксонскими курфюрстами вряд ли прославил бы его победителя: кто сможет построить самую большую винную бочку? Август Сильный в конце концов одержал победу с гигантской винной бочкой вместимостью 238 тысяч литров, которую закончили строить в 1725 году в погребе Кенигштайна... В 1698 и 1706 годах крепость посетил русский царь Петр I, а в 1813 году Наполеон — оба хотели ознакомиться с известными крепостными сооружениями. За свою историю крепость несколько раз служила даже тюрьмой...

За три часа до отправки номера в печать в редакцию снова позвонил этот подлец Хажинский. Его голос эманировал бодрость и трудолюбие. «Это Игорь Михайлович? — на чистом русском переспросил он. — Ради всего святого, прошу прощения за паузу — мы с Натальей вляпались в настоящее приключение. Какое? Вы не поверите! Отправились смотреть самую большую винную бочку в Германии и... В общем, это долгая история. Готов подключаться к работе. Когда у нас дедлайн?»

А вообще дорогая редакция выражает искреннюю благодарность Елене Игнатовой из Leipziger Messe за помощь в организации поездки и все-все-все.

ЗАКУЛИСЬЕ

илья стремовский



ОБ авторе

ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ
На днях окончательно адаптировался к социуму. Обрел дар речи, потом еще один, но на другом языке; окружающие ждут продолжения. Продолжение следует.

Курвиметрия

Кривая вывезет

«Что? Ты спросил, какая польза?..» Я висел на ветке разлапистого стелющегося кедра в двух метрах над землей, как мой далекий, согласно теории Дарвина, предок, и дискуссия на педагогическо-компьютерные темы была не очень уместна. Вместо этого я пообещал себе разобраться с вопросом в ближайшей колонке. Если доведется. Поскольку довелось — выполняю обещание.

ВОТ В ЧЕМ ВОПРОС

Летние поездки за отдыхом — занятие приятное во всех отношениях. А если они к тому же дают возможность посмотреть на весь остальной год, так сказать, в перспективе, то по возвращении голова полна мыслей и идей, которые можно спокойно переваривать еще месяцев одиннадцать. Мне, коренному жителю мегаполиса, усилием воли оказавшемуся за несколько тысяч километров от дома, за пару сотен от последнего островка цивилизации и за несколько часов лета до рабочего места, перспектива открылась преинтересная. Отголоски увиденного будут появляться между строк еще долго.

Но начнем вот с какого угла. В один из полуденных привалов мой попутчик, рассказывая о своем подрастающем сыне, упомянул такой случай. Дитя пришло с родителями в гости, в гостях обнаружило компьютер (а с компьютерами маленький герой истории знаком с пеленок), на котором играли во что-то современное. Мальчик долго и с интересом наблюдал за происходящим и уже потом, на улице, спросил папу: «Что это показывали по компьютеру? На мультик вроде не похоже...» Чем... нет не удивил, а как раз порадовал родителя. Это был закономерный результат сознательного воспитания, при котором в доме, где компьютер — предмет обихода, ребенок в свои пять лет ни разу не видел компьютерной игры. Понятно, что я, как профессиональный разработчик и ведущий колонки в игровом журнале, немедленно кинулся полемизировать. Мой тезис был в том, что такое воспитание безусловно ущербно и ребенок многое теряет, и...

В окружении девственной природы, да еще в состоянии постоянной борьбы за жизнь, время течет немного иначе. Поэтому то, что я сейчас описываю как «начало дискуссии», длилось примерно часа два — до того, как было произнесено первое слово. И слово это было «ну», но продолжения так и не последовало — по причине, описанной в самом начале колонки (кедр, обезьяна и пр.). Длительные пешие прогулки располагают к размышлениям, и, обдумывая контраргументы, я понял, что возражать собеседнику смысла нет. Ничего страшного не случится! Насколько я знаю, ребенок, послуживший поводом для мыслительной работы, от компьютера не отлучен, умен не по годам, а в его возрасте я вообще не знал, что есть компьютеры (не говоря уж о том, что на этих несуществующих машинках можно играть). И вот посмотрите, чем дело кончилось.

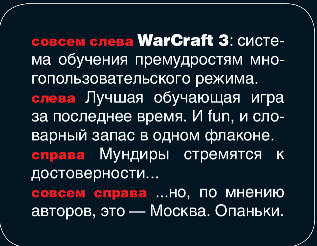
Полемический зуд, который меня обуял, был вызван скорее не заботой о подрастающем поколении — с поколением все будет в порядке, — а моим уязвленным самолюбием игрока и игродела со стажем. Ведь за воспитательной политикой заботливого отца, который сам в свое время поиграл немало, стояла вера, что игры — дело совершенно бесполезное.

ПА-А-АЗВОЛЬТЕ!

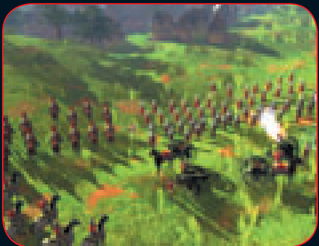
На review-страничке одного крупного игрового сайта есть предуведомление о том, что авторы ресурса относятся к своему делу в высшей степени серьезно, ибо «современные игры представляют собой серьезное вложение времени и денег каждого игрока». Очень точное

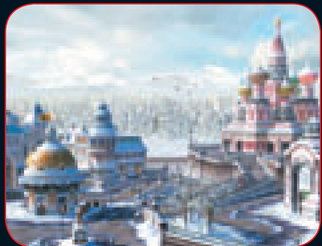






совсем слева **WarCraft 3**: система обучения премудростям многопользовательского режима.
слева Лучшая обучающая игра за последнее время. И fun, и словарный запас в одном флаконе.
справа Мундиры стремятся к достоверности...
совсем справа ...но, по мнению авторов, это — Москва. Опаньки.





замечание, и, когда после стольких лет беспрестанных вложений тебя (пусть и неявно) спрашивают, какую отдачу ты получил с этих «инвестиций», хочется дать гордый, достойный ответ. Но бывает, что, когда дают этот самый гордый и достойный, душу, на очень большой глубине, гложет червь сомнения. А вот у меня дело другое. Я-то как раз и снаружи и глубоко в душе уверен, что игры (вообще и компьютерные в частности) — дело в высшей степени полезное. Но, столкнувшись с необходимостью доказать это рационально, испытываю некоторые затруднения.

Давние читатели .EXE, вероятно, помнят, что моим дебютом на страницах журнала был материал о сходстве игр и обучения. Тезис состоял в том, что процессы игры и обучения физиологически одинаковы. Иначе говоря, речь шла о внутренней механике феномена игры, а не о его пользе. Но идею можно было бы развить и быстренько выйти на ответ о пользе игр, ведь обучение — вещь, по общему мнению, не самая последняя. Но не так все просто. Чему-нибудь, пусть и с удовольствием, люди учиться не готовы. Довольно трудно сейчас порекомендовать игру, которая способна вложить в игрока некие знания...

Впрочем, как же это я забыл, всегда можно ознакомиться с некоторыми интересными фактами по военной истории, причем едва ли не любого исторического периода! Вы ведь не забыли, что скоро выйдет Age of Empires III, первая часть которой позиционировалась издателем чуть ли не как образовательный продукт? Но, глядя на то, как в игре представлена Россия, вынужден официально заявить, что образовательная ценность данного продукта как минимум невелика: собор Василия Блаженного в зимнем лесу — это сильно. От очередной серии «Цивилизации» в части просвещения масс ждать тоже, кажется, нечего. Ну а чему нас учит славный народной любовью сериал GTA, я промолчу — лучше спросите об этом у одного американского сенатора.

Казалось бы, аргументов в защиту игр действительно нет. Но — позвольте. На противоположной стороне спектра «игра — серьезность» творится что-то странное. Солидные мужчины в солидных костюмах, которые руководят многомиллионными программами обучения в не менее солидных корпорациях, все чаще используют слово «игра» в своих солидных рекламных материалах, книгах и тренингах. В «мире взрос-

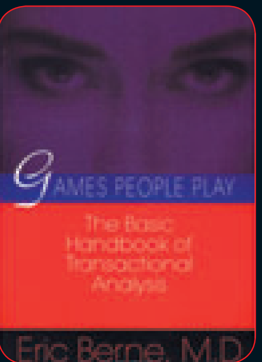
лых» идея обучения через игру становится очень модной. Мы говорим о корпоративных играх, мы говорим об игре на финансовых рынках, мир бизнеса полнится игровой терминологией. Чем же они мотивируют использование такого несерьезного понятия? А мотивировать они могут только одним: применение игровых моментов повышает эффективность обучения. Степень этой эффективности оставим на совести солидных мужчин, но интуитивно понятно, что процесс, доставляющий удовольствие, идет веселее, а игра, как нам всем известно, отличный источник удовольствия. (И можно было бы все списать на моду, если бы не традиции деловых игр, которые только в нашей стране живы с двадцатых годов прошлого века. А если вспомнить военные штабные игры, то истоки этой моды и вовсе теряются в глубине веков. К примеру, буквально на днях отечественные и китайские милитаристы играли в большую совместную игру на местности, они называли ее «учения», а что есть учения — если не дорогущая высокотехнологичная игра? Зачем они делали это, кроме демонстрации военной мощи? Чтобы потренироваться. И пусть игры не всегда хороши для усвоения фактической информации, но для шлифовки навыков равных им нет.)

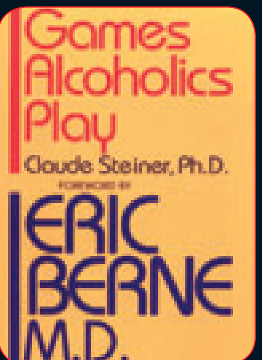
ИСКРИВЛЕНИЕ УМЕНИЯ

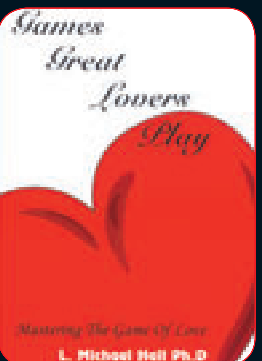
Но вернемся в свои компьютерные джунгли. Вы правы, ох как нескоро мы встретим в магазине игру по мотивам школьного курса химии, которая по увлекательности и популярности будет соперничать с шутерами и стратегиями из первой десятки продаж. Между тем игры все равно приносят пользу своим подопечным и делают это исподволь, потихоньку, так, что большинство из нас ничего такого не замечает. И многие разработчики, кстати, тоже этого не замечают, хотя и потеют лицом, чтобы игра не была обделена подобными элементами (интригую: эти незаметные полезняшки делают игру более качественной, вне зависимости от ее образовательных достоинств). О чем речь?

Уже не первый год во многих индустриальных материалах упоминается кривая обучения в игре. Поскольку мы разобрались, что в обычном понимании игры ничему не учат, то что это за странное название, не так ли? Все просто: чтобы эффективно и с удовольствием играть в современную игру, надо научиться... играть в эту игру. Надо научиться двигаться по игровому миру, надо научиться использовать все игровые возможности, что есть в игре, потому что в противном случае играть будет слишком сложно и неинтересно. И т.п.

Но если все игровые возможности, к примеру, стратегии вывалить на игрока в первой же миссии, он почувствует себя, как студент, которому преподали весь университетский курс теоретической физики за одну лекцию; он будет ошеломлен и вряд ли что-нибудь усвоит. Отсюда практически неизбежный проигрыш и неудовольствие. Поэтому девелоперы стараются вытаскивать карты из рукава дозировано, постепенно, чтобы не оглушить игрока, чтобы сделать его жизнь в игре легкой и спокойной. При этом надо учитывать, что игровых возможностей (а попросту навыков, которые надо уметь применять) может быть десятки, а простые умения могут быть составной частью сложных. Вот для того, чтобы







Примеры нынешней моды на «игры для взрослых». Игры, в которые играют:
вверху ...люди...
в центре ...алкоголики...
внизу ...влюбленные.

распределить все умения по уровням или времени игры, дизайнеры и используют метафору кривой обучения. В разных играх оптимальная кривая может выглядеть по-разному. Одна из самых распространенных последовательностей — от простого к сложному, с небольшими пиками в конце крупных этапов и последующим снижением сложности, которое позволяет перевести дух. Общая же сложность во всякий момент должна быть такой, чтобы пользовательских навыков хватало на решение любой задачи, предлагаемой игроку на текущем этапе.

Чтобы выстроить всю последовательность, даже составляются таблицы, где каждая игровая возможность сопоставляется с определенным игровым уровнем, если они идут последовательно, или каким-то периодом в игре, если игровой процесс не линеен. Обычно постепенную выдачу возможностей объясняют поощрением игрока за успешную игру, но тут определиться просто: если вы не в состоянии сделать с помощью полученного ничего принципиально нового, — это поощрение. К примеру, за выполнение задания вам выдали мешок денег, который отличается от ранее собранных монеток только количеством. Если же вы получаете магический предмет, с чьей помощью можете один раз применить ранее невстречавшееся заклинание, то поощрение отходит на второй план и главным становится место данной возможности на кривой обучения.

Кстати, подобное ограниченное использование новой возможности — способ дать игроку первый опыт действия, которое впоследствии будет использоваться постоянно. Примеров столь бережного отношения к играющему — масса. Практически любой современный игрохит практикует такой подход.

ПРИВЫКАЕМ К ХОРОШЕМУ

Так в чем же польза? Играя в игры, аудитория постоянно приучается к тому, чтобы осваивать новые (и сложные, конечно) умения комфортно, в приятном и эффективном темпе — и при этом получать удовольствие. Если на пути игрока встречается задача, которую он не умеет решать, но знает, что у него есть для этого все необходимое, он готов проявлять чудеса настойчивости для достижения своей цели. Парадоксально, но игры, которые редко учат чему-то полезному на поверхности, исподволь приучают игроков к эффективному способу обучения. Причем приучают до такой степени, что в дальнейшем те не готовы мириться с менее действенными способами.

Вероятно, это осложняет жизнь преподавателям, которые работают по старинке, и они входят в число тех, кто осуждает игры, и обвиняет их во всех грехах. С другой стороны, учитель, который сможет начать лабораторную работу по химии словами «а сегодня мы будем играть в игру по превращению одних веществ в другие — как Гарри Поттер на уроках трансфигурации», вызовет у аудитории заметно больший интерес, чем его консервативно настроенные коллеги.

Впрочем, на бизнес-тренингах «для взрослых» стало нормальным начинать объяснение сложной темы так: «Представьте себе, что вы играете в компьютерную игру». Продолжайте играть — и у вас в этой ситуации будет явное преимущество!

РАЗБОРЫ

демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы



игра 01

жанр **Идеальный автосимулятор**
платформа **PC (Windows 2K/XP/x64)**
разработка **SimBin**
издание **10tacle Studios**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1300 (рек. Pentium 4 2000), 512 Мбайт ОЗУ (рек. 1 Гбайт), видеокарта, совместимая с DirectX 8.1, 300 Мбайт на жестком диске (рек. 400 Мбайт), DirectX 9.0c, рек. руль с обратной связью**

GT LEGENDS (демо-версия)

АШОТ АХВЕРДЯН

Визжащая шина, дымящийся асфальт

«Лотос», «Ягуар» и «Корвет». — Одна лошадь на каждые пять кубических сантиметров. — Все, что не по графику. — Каждая вторая — третья. — Хвала всепрощению. — Рекламная пауза.

А вот и GT Legends (GTL, www.gt-legends.com) — идеальная гоночная игра.

Появление демо-версии вызвало (как мы и предсказывали) у заинтересованной публики некоторый скептицизм, когда игроки один за другим выясняли, что в GTL вовсе не будет чемпионатов 65-го и 75-го гг.; да, FIA бдительно проверяет в каждой ветеран-машине всякий распоследний болт на соответствие старинным автоГОСТам, но трассы-то современные... Эх.

С другой стороны, пути-дорожки сорокалетней давности точно не воссоздать. Да что там трассы, попробуйте хотя бы найти полные результаты GT-гонок сезона'65... В любом случае при ближайшем знакомстве с демо-версией недоверие отправляется по другим делам.

В небольшом демо всего одна трасса — Dijon (кстати, в нынешнем сезоне гонка на ней будет проходить 10 октября — у вас еще есть возможность попытаться разыскать трансляцию в каком-нибудь спутниковом сете и не пропустить ее). Даны три машины из серии GTC'65: Lotus Elan, Chevrolet Corvette и Jaguar E-Type. Все из одного временного периода (F по классификации FIA, то есть 62-65 гг.), но кардинально отличаются по характеристикам. Lotus не может похвастаться большой мощностью, зато очень легок, а потому замечательно разгоняется. Однако максимальная скорость у этой машины далеко не рекордная, оттого длинные прямые — не ее конек. К счастью для Lotus-поклонников, длинная прямая у нас всего одна... Между прочим, в реальном GTC'65 «Лотосов» участвовало куда больше, чем других машин, что очень неплохо характеризует гоночные кондиции этого авто (да, да, мы знаем, что машина в три раза дешевле и «Ягуара», и «Корвета», но не это главное).

Chevrolet Corvette — полный антипод Elan'a. «Шевроле» в три раза мощнее (!), зато и весит в два раза больше, и, когда после юркого «Лотоса» пересаживаешься в «Корвет», последний кажется неповоротливым трамваем, только на реактивной тяге. «Ягуар» же представляет собой нечто среднее между этими двумя крайностями (будучи при этом куда ближе к «Корвету», конечно).

Настоящая вершина длительной череды хардкорных автосимуляторов (об истории взаимоотношений SimBin Development Team, ISI и EA читайте в пыльных архивах журнала), GTL вовсе не кичится своим знатным происхождением. Адской сложности «физика» упрятана под капот, где запаяна раз и навсегда. Телеметрии в игре нет (поскольку она в гоночном мире появилась куда позже, чем рассматриваемые исторические авто), поэтому никакого копания в графиках не предвидится.

Конечно, и регулировок машины поменьше, чем в современных автогонках, но не на порядок, а примерно раза в два, и в от-

Флаги не выводятся на экран; вместо этого по бокам трассы стоят маршалы и, случись что, да-да, машут тряпочкой нужной раскраски. Шарман!



сутствие точных данных приходится настраивать авто на глаз (через некоторое время даже захотелось попросить возможность включать телеметрию в качестве чита. Ужас, правда?). С другой стороны, спасает то, что гаражные дела вообще необязательны — здешние машины, мягко говоря, к настройкам как таковым почти равнодушны, а именно: если в F1, GTR и NASCAR на неподготовленной машине на старт лучше не выходить, то здесь можно отлично кататься даже в том случае, если ты вовсе не заглядывал в гаражный экран.

Главный минус демо-версии — в ней напрочь отключено сохранение. За что?!

Главный плюс GTL: звездами являются пусть и спортивные, но серийные машины. Ведущие себя совсем как нормальные авто, просто очень мощные. Фактическое отсутствие прижимной силы решает все: во-первых, немалая часть гонки представляет собой лихие заносы разной степени контролируемости, а во-вторых (это должно было быть заранее очевидно, но на практике почему-то застало врасплох), при всей адской мощности моторов эти машины не очень-то хорошо умеют тормозить. Это в F1 или GTR авто способно остановиться на крохотном пятачке, здесь же сброс скорости надо начинать едва ли не за парсек до поворота.



Кстати, никто не заставляет вас сразу заучивать круг наизусть. Перед каждым поворотом на экране появляется его обозначение (общее место в раллийных играх), а также указывается передача, на которую следует переключиться. Работа коробкой тоже много проще, чем обычно. Во-первых, в представленных машинах обитают четырехскоростные коробки, а во-вторых, все повороты проходятся либо на 2-й, либо на 3-й передаче, поэтому большую часть времени гонщик делает рычагом по одному щелчку туда-обратно.

В игре есть несколько уровней сложности, варьирующих силу AI, наличие повреждений, а также включение автопомощников, но даже если вы совсем не уверены в себе, то, выбрав уровень попроще (чтобы железный далеко не убегал), все же отключите (рекомендуем, да) прочие водительские «костыли». Скорости здесь сравнительно небольшие, обычно около 100-150 км/ч, а подавляющее большинство ошибок можно исправить на ходу, удержав грозящую выйти из-под контроля машину. Зато без автокураторов вы сможете буквально срастись с виртуальной машиной, а именно это в GTL и есть главный источник радости (место в итоговой таблице большого значения не имеет, согласны?). При этом уважительно заметим, что GTL AI безупречен и... по-хорошему человечен.

Препятствием на пути триумфального пробега GTL по планете может стать только серьезная требовательность игры к контроллеру. Разумеется, даже не думайте играть с клавиатуры — без монитора и то получится лучше! Конечно же, руль не должен заметно «шуметь», так как в GTL многое решают малейшие движения в управлении. Педали должны иметь большой ход и также давать возможность точного управления, ибо крайние положения очень редки, обычно требуются мягкие нажимы в довольно узких пределах. Мало того, совмещенные педали тоже не подойдут, а если газ и тормоз все-таки окажутся на одной оси, то даже элементарный вход в поворот станет весьма проблематичным, не говоря уж о чем-то большем. Наконец, серьезно осложнит управление машиной отсутствие force feedback, так как здешняя обратная связь служит вовсе не декоративным целям (вроде пиротехнической отработки столкновений), а обеспечению непосредственного контакта водителя с машиной. Словами это внятно не опишешь, но постоянная мелкая дрожь на поворотах в GTL информативна куда больше, чем картинка на экране. Последняя, кстати, хороша! В первую очередь это касается отменно выполненных машин, а во-вторую — переработанного освещения, благодаря которому игра подружилась с плавной сменой дня и ночи. Причем особенно удачны как раз нюансы освещения: перетекание дневного света в вечерний, позднего вечера в закат... Впрочем, при максимуме настроек GTL требует и немалых ресурсов (хотите детальный кокпит? — готовьте 256 Мбайт на видеокарте), поэтому большинству игроков на время заездов детализацию придется, наверное, сбрасывать (в гонке все равно не до того!), наслаждаясь полноценной картинкой только в повторах...

игра 02

жанр **Шутер от первого лица**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
исполнительный продюсер **Крис Хьюитт (Chris Hewett)** | креативный директор, ведущий дизайнер **Крейг Хаббард (Craig Hubbard)**
арт-директор **Дэвид Лонго (David Longo)** | дизайн уровней **Джон Малки (John Mulkey)**
музыка **Джеймс Экли (James Ackley)**
разработка **Monolith Productions**
издание **Sierra Entertainment** | издание в России **Soft Club**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**
рекомендуемое для демо-версии железо **Pentium 4 3000, 2 Гбайт ОЗУ, видеокарта с 256 Мбайт ОЗУ, 1,4 Гбайт на жестком диске**

F.E.A.R. (демо-версия)



СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Конец света и без тормозов

«Они пришли изнутри», Дэвид Кроненберг, 1975. — «Давай напугаем Джессику до смерти», Джон Хэнкок, 1971 г. — «Теперь не смотри», Николаэ Роуг, 1973. — «Не с этой земли», Роджер Корман, 1964 г. — «Ползущее неизвестное», Вэл Гест, 1955.

Даже в непривычно засушливое, небогатое на вменяемые релизы послелетье демо-версия F.E.A.R. (www.gameoftheyear.com) похожа на послание, которое отыскал в бутылочных осколках бартовский Эмброуз. На верхней строчке небрежно выдранного из блокнота листа, если помните, густо-красными чернилами было написано: «ВСЕМ, КОГО ЭТО МОЖЕТ КАСАТЬСЯ», на предпоследней: «ИСКРЕННЕ ВАШ». В промежутке была совершенная пустота; как и в последней строчке, на которой должна была стоять подпись. В нашем случае, правда, на одну пустую графу меньше: автор компьютерной вариации письма по воде — неоднозначная, но самобытная студия Monolith (www.lith.com; Blood? Да. No One Lives Forever? Да. Contract J.A.C.K.? Увы, да). Пусть вас не смущает последний онлайновый опыт этих людей, F.E.A.R. — совсем другое дело, настоящая игра, над которой цельнолитые корпели весь последний год.
Обрамляющий демо-версию сюжет крутится вокруг неприятного инцидента, приключившегося с неким Пакстоном Феттелом: этот гражданин аппетитно отобедал коллегой и взял под свое паранормальное командование батальон клонированного спецназа. Собственно, обнаружение мистера Феттела и является целью до неприличия короткого трансцендентного действа, но это неважно — выше занавес уже не поднимется. Психического командира мы не обнаружим — вместо этого демонстрационный уровень оборвется на полуслове, оставив играющего в крайне противоречивых чувствах.
Уже по этому короткому кусочку кода понятно, что F.E.A.R., с одной стороны, игра типично сенсуальная, с другой — буквально солипсическая. Общаться с миром приходится натурально нервными окончаниями, и если ваш внутренний голос сигнализирует, что сейчас случится какая-нибудь гадость, то, скорее всего, так оно и будет (главная нагрузка при этом ложится на слух: столь адекватного звукового сопровождения к компьютерной игре не было, пожалуй, со времен первых частей Silent Hill. Рваные, вибрирующие галлюцинации, полные гнетущего напряжения петли, готовые в любой момент взорваться нервным скрипичным всплеском, — браво, «Монолит»!). В то же время слишком доверять этим самым чувствам не стоит — иначе есть риск всадить остаток ружейных зарядов в издевательски тающий перед глазами фантом. Он это заслужил, твердит голос за кадром. Они все заслужили это, уверенно добавляет он секунду спустя. Убей их всех, подводит жирную черту милый ребенок в красных одеждах, аккуратно вышагивая по потолочной штукатурке. Все эти голоса — мужские и женские, взрослые и детские — имеют, похоже, одну природу, и даже с виду вменяемый интеллигентный человек в очках с роговой оправой вторит этому сонму с пугающе знакомой интонацией. Стилистической выверенности у игры не отнять, иногда кажется даже, что в стремлении нагнать «атмосферы» авторы перестарались: пужание само по себе бессмысленно, а ввиду отсутствия внятного контекста вписать явления мертвецов с горящими глазами в канву рассказываемой истории как-то не получается.
Иной разговор — визуальное воплощение. Здесь никаких оправданий и контекстов не нужно, а потому — красиво. Со вкусом. Да, общее место, но — какой тут «буллет-тайм»! Ближе к концу уровня обнаруживается странного дизайна шотган, который, думается, был внедрен в демо только для повергающего в трепет показа замедленной пальбы (раньше такое великолепие можно было увидеть только в фильмах бр. Вачовски). А еще slo-mo позволяет по-киануривзовски играть в салочки с вражьими патронами: поряд-

«Клоны, выращенные по заказу военных? Теперь ясно, почему нас не воспринимают всерьез». Подписываемся!

ком подзабытую функцию «увернуться» не просто интересно, но и крайне полезно использовать, за что особенное спасибо. А ведь кроме этого — лучшие на сегодня пиротехнические эффекты. И тени. И лужи крови.

В динамике все это с легкостью превосходит по зрелищности кинопродукт средней руки (а другие сейчас встречаются крайне редко) — тем обиднее созерцать просто-таки провальное внутриигровое убранство. Возможно, это проблема конкретного, отдельно взятого уровня, но куцее, кое-как заставленное безликими параллелепипедами и голыми стеллажами место действия иной раз сводит тщательно созидаемое впечатление на нет. К тому же физический механизм взаимодействия с этим самым убранством понятен не до конца: если мы пинаем картонную коробку, почему не можем ворочать, скажем, деревянными ящиками? И если нам дозволяется дырявить красиво подсвеченные стены, то с какой стати все отверстия абсолютно одинаковы и появляются в заранее подготовленных для этого местах? Но это частности, — хвост геймплея, за который нам расчетливо дают подержаться, слишком мал, чтобы делать какие-либо выводы.

О чем с полной уверенностью можно сказать уже сейчас — так это о совершенно неожиданной динамике боевых действий. Кого-то она может даже ввести в недоумение: от высокотехнологичного шутера меньше всего ждешь затяжных, поначалу даже изнурительных перестрелок, местами и вовсе переходящих в самый настоящий стелс-экшен. В основном это объясняется поведением противников: они запросто обнаружат чужака по включенному фонарю, тихо зайдут в тыл, умело используя поднявшуюся от взрыва гранаты пыль, отпрянут назад, чтобы перегруппироваться и провести новую атаку, если предыдущая не увенчалась успехом... Но самое главное (и самое интересное!) — это явная бойцовская самостоятельность. Каждый новый враг сперва оценивает окружающую обстановку — и только затем планирует свои действия. В зависимости от развития событий этот план может меняться, в результате тот же самый бой, проигранный заново, будет обладать собственной, неповторимой драматургией. Помните кошмарную позу вояки из Call of Duty, одинаково трусливо выглядывающего из-за дерева, остова сгоревшего танка и коровьей туши? В F.E.A.R. распоследнее пушечное мясо ведет себя в тысячу раз смекалистей, чем самый догадливый участник любой из игрооперации по военным мотивам. Кумулятивная кривая сложности игры выстроена в идеальном соответствии со знаменитым треугольником Фрейтага (завязка — развитие сюжета — кульминация-развязка), и по мере приближения к последней точке этой математической фигуры сложность боев заметно растет. Баталия на открытом воздухе, формально закрывающая уровень, может затянуться на добрых пятнадцать-двадцать минут (а какой замечательный ход с вертолетом! Я, признаться, попался: думал, подмога. Так оно и оказалось, только помощь эта адресовалась другой стороне).

Скажу как есть: F.E.A.R. — первая на моей памяти игра, в которой я вынужден был удирать от противника, одного-единственного, — просто потому, что не был уверен в собственном тактическом и интеллектуальном превосходстве...

Впрочем, все сказанное может не значить ровным счетом ничего. Дело в том, что демо выстроено таким странным образом, что игра, старательно избегающая в текущем своем состоянии ответа на любой конкретный вопрос (кроме, разумеется, кинематографичности. В этом сомневаться не приходится), в итоге может оказаться как прекрасным отточенным интерактивным фильмом ужасов, так и сальной подростковой вариацией «Техасской резни бензопилой». Между прочим, последний вариант вовсе не исключается — слишком уж подозрительным кажется появление почти приставочного полубосса, слишком пустой и искусственной выглядит иногда вся эта история с девочкой по имени Альма, слишком сильно F.E.A.R. пытается быть похожей, вызвать в памяти игрока строго определенные ассоциации... Чем же в итоге заполнится промежуток между первой и последней строчками в этом бутылочном послании?

Соль игры — глубокую интерактивность — в полной мере удастся оценить лишь поздней осенью, на которую намечен релиз. В демо-версии окружающий мир отчаянно беден.



игра 03

платформа **PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)**
жанр **Стратегия в реальном времени, походовая стратегия**
разработка **Creative Assembly**
издание **Sega Europe**
издание в россии **«1С»**
дата релиза **30 сентября 2005 г.**

ROME: TOTAL WAR — BARBARIAN INVASION (демо-версия)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Помни Бадон-Хилл!

Темные Века. — Без комедиантства. Почти. — «По глыбкой воды». — Орды с факелами. — Кто придумал тачанку? — Модные построения. — Вторжения: это плохо или полезно?

Кроме бородинских панорам сражений серию Total War выгодно отличают серьезность (в Creative Assembly уверены, что наличие слова «invasion» в названии всех трех аддонов ко всем трем играм — это шутка) и уважение к исторической науке. Rome: Total War — Barbarian Invasion (www.totalwar.com) разворачивается в тяжелейший для реконструкции период. Достоверной информации мало, потому что мало летописцев, в особенности — беспристрастных. Зато полно легенд с нехорошим душком; Поль Валери, если верить В.В. Ерофееву, говорил, что из истории нельзя извлечь уроков, а можно только основания для шовинизма, — и к раннему Средневековью это относится в наибольшей степени. И еще полно (потенциально) мелодраматических персонажей — Теодорих, Аттила, Артур... Литература и кинематограф на протяжении веков извращали печальную легенду о короле всея Британии в пошлый водевиль. К счастью, Creative Assembly себе не изменила: воссоздана битва у Бадон-Хилла, нет проповедей пелагианства, заявлений о равенстве всех людей, ношения дурацкого шонконнериевского наплечника с кельтским крестом и надежно притороченной к седлу Гвиневеры. Авторы, четко высказавшись о легендарности событий, позволили себе разве что дать в союзники Артуру некоего вождя алеманнов по имени Амальрик (очевидно, предка автора книги «Просуществует ли Советский Союз до 1984 года?»). Это допустимо — никто точно не знает, кто и когда сражался у Бадон-Хилла и где вообще находился этот холм.

> Римляне в Barbarian Invasion уже разделены на пурпурных западных и порфировых восточных, но не успели сильно диверсифицировать войска — основу обеих армий составляют комиты (comitatenses) и пограничники-лимитаты (limitanei).

В связи с двумя главными особенностями аддона холм находится ночью у реки, которую нужно быстро преодолеть. Брод означает быструю переправу (а где брызги?), по глубокой воде воины плывут удручающе медленно.



Дальше — как обычно: слабые духом пугаются огненных стрел, сарматская конница строится клином и долго гоняет по лесу грязных дикарей, покусившихся на священный остров Придайн. Учитывая, что на воде держаться умеют не все рода войск, устраивать сражения около рек в полной версии может оказаться делом приятным и полезным.

ланса) римлянам выданы баллисты на повозках, внешним видом и боевым применением похожие на тачанки (и плавучие (не бронированные) лошади тянут головы из воды — полная степная чапаевщина!).
Вообще авторы не поскупились на исторически достоверных экзот- и фрик-юнитов: лучников-вандалов (то есть из племени вандалов), способ-



Новизна присутствует и собственно в атмосфере ночных сражений. Рой огненных стрел на фоне темного неба гораздо красивее, чем при свете дня, в котором надвигающееся вражеское войско не вызывало никаких эмоций, кроме расчетливых расчленительско-мясницких. Приближающаяся россыпь огоньков в ночи рождает тревогу. Вспоминается не гашековское «Видно было, что эти мерзавцы курили», а коэновское «Чувак, нас будут бить?»: тьма, сполохи от горящей машины, нацисты-нигилисты с холодным оружием, отступать нельзя. «Воины кимри! Бейте грязных язычников! Не допустите, чтобы вместо Led Zeppelin в Британии слушали Kraftwerk!» К сожалению, возможности поиграть за романизированных бриттов в кампании не обещают, за скоттов и диких бриттов (пиктов) — тоже. Ай-ай.
Зато играбельными в кампании будут гунны, обладающие большим ассортиментом конницы. Конная битва орды Аттилы с европейской сборной римлянина Аэция и остгота Теодориха на Каталаунских полях разворачивается слишком стремительно для того, кто привык медленно водить плотным строем легионы и фаланги. Увлекшийся преследованием отряд мигом оказывается на другом конце карты, утративших charge-заряд быстро рубят в капусту; все это было и раньше, но когда конных отрядов действительно много, общая картина меняется. В кампании будет интересно... Для маленьких Юстинианов-отвоевателей (и для ба-

ных прятаться в высокой траве; священников-cheerleader'ов, унаследовавших репертуар и оперное воздевание рук от друидов, но утративших серповидные мечи; конных франкских паладинов (наверное, не рано — это же Creative Assembly, им виднее). Большая часть франкских воинов способна швыряться топорами-«францисками». Носители отличных копий из некоторых германских племен (в частности, готов) умеют дикобразно ощетиниваться в новое боевое построение под названием скилтром (schiltrom). Воины очень недовольны; за исключением лучников, старомодный кантабрийский хоровод которых может оказаться для объединившихся в скилтром смертельным.
Что еще? Причины текущей боевитости отряда подробно эксплицируются («вдохновлены находящимся поблизости командующим», «счастливы быть на вершине холма»). Спасибо, ироничные саксонцы из Creative Assembly («Артур должен победить, иначе саксы станут править и королевство Британия никогда не будет единым»). Или вы все-таки бритты? (Пассаж про железную пятку завоевателей из Sega отложим до выхода полной версии; или навсегда — потому что демо не выказывает признаков упадка; хотя оно, конечно, короткое.)

Пристрастие к слову «invasion» в названиях аддонов работники Creative Assembly объясняют неким комплексом, проистекающим из того, что в последний раз в их страну успешно вторгались аж в 1066 году. Молчите, Зигмунд, молчите...

игра 04

жанр **Вампирический экшен**
платформа **PC (Windows 98/2K/XP), Sony PlayStation 2, Xbox**
ведущий разработчик **Марк Рэндел (Mark Randel)**
ведущий программист **Кен Рогоуэй (Ken Rogoway)**
арт-директор **Скотт Веттершнайдер (Scott Wetterschneider)** | сценарий **Дрю Хейворт (Drew Haworth)**
разработка **Terminal Reality**
издание **Majesco Games**
дата релиза **2 августа 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 1 Гбайт на жестком диске**

BLOODRAYNE 2

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Почти как кровь

Волосы. — Наш манифест. — Лекция о пользе холодного оружия. — Шприцы-пистолеты. — Время стоит. — Такая девушка.

Кто любит вампиров? — Только лузеры! Вампиризм есть прикладное оправдание бледному виду, кольцам в носу и дыбом стоящим волосам. Все это не просто так, знаете ли! Это чтобы внушать ужас невинным жертвам. Возьмем, к примеру, мисс Рэйн, культовую героиню эпопеи (в двух частях. В трех — уже сага) BloodRayne. Очень, очень милая зеленоглазая девушка. Если бы она еще не налегала так на макияж, не красила волосы в этот ужасный кровавый цвет, чаще носила вечерние платья и реже — красно-черные кожаные костюмы!

В первых главах BloodRayne 2 (BR2, www.bloodrayne2.com) очевидны попытки разработчиков окультурить свою ненаглядную: они выводят ее в высший свет, представляют нам на упырском балу-маскараде в особняке с люстрами и начищенными паркетами, под приятную классическую музыку, с благородным шпионским заданием. Увы, когда госпожа Рэйн после нескольких безуспешных попыток поддержать светскую беседу достает из тайника пару изогнутых лезвий и направляется на второй этаж, становится ясно: если она и изменилась, то только к худшему. Неизжитые комплексы гот-девочки, выросшей в недоделанную вампирицу со слабо завуалированной склонностью к однополому, если можно, сексу и легкой жаждой смертоубийства, сполна проявят себя на всех остальных уровнях BR2.

Вне очереди: способность отсасывать (автор, конечно же, хотел сказать «лишать гемоглобина». — *Прим. ред.*) врагов до смерти никуда не делась. Главными кандидатами на отсасывание (все-таки «кровоэкспроприацию». — *Прим. ред.*) являются хрупкие девицы в черном макияже. Конечно, можно отсасывать (в последний раз! — *Прим. ред.*) и грубых мужиков, подступающих к мисс Рэйн с недвусмысленными предложениями по обмену телесными жидкостями, но... Все-таки гораздо приятнее, когда эти предложения тебе делает прекрасная половина человечества (вампирчества). К тому же, когда Рэйн набрасывается на мужчинку, оплетает его ножками и начинает, сладострастно урча (о, сколькими журналистами был тщательно разобран сей нехитрый процесс!), «восполнять жизненную шкалу»... Game.EXE в такой картине мерещится некий нездоровый сексизм. А наш журнал (и автор лично) против сексизма в любых проявлениях. Тем более нездорового.

BloodRayne 2 — одна из тех игр, которые разрабатывают на консолях лишь затем, чтобы портировать на ПК. На Sony PlayStation 2 и Xbox, где есть Devil May Cry 3, God of War и Buffy the Vampire Slayer, BR2 никому не нужна. Там такое неоднократно видели. И стрельбу с двух рук в разные стороны, и акробатику, и использование парных пылающих мечей, и насаживание кровососов на подручные предметы, и фокусы со временем, и... Собственно, BR2 — справочное пособие по консольным играм за отчетные 2002-2005 гг. Именно так и представляет себе украдкой жизнь за железным занавесом честный ПК-владелец: разврат, объятья голых девок, лужи крови, расчлененка крупным планом, истошные вопли и непонятный, но веселый геймплей.

С т.з. человека, видевшего обе стороны, ни одна из составляющих BR2 не выдерживает подробного разбора. Рукопашные? Господа, в наше время есть два варианта фехтования: классический

Характер мисс Рэйн прописан восхитительно четко. «Как ни приду в зоопарк, зверьков нет! Или слишком солнечно, или слишком дождливо, или конец света наступил... Ненавижу мир!» У-у, лапочка. Готица.

пошаговый и новомодный фристайл. Пошаговый — это когда одна сторона атакует, а другая защищается и потом контратакует, отчего, в свою очередь, защищается сторона первая (см. Soul Calibur)... Блок пробить нельзя, как нельзя и атаковать непрерывно. Фристайл можно посмотреть, например, в игре Colosseum: Road to Freedom. Там можно атаковать во время собственного блока и блокировать во время собственной атаки; твои комбинации смешиваются с комбинациями противника; ранение не значит, что ты не можешь ударить в ответ, а промах врага не гарантирует, что у тебя будет возможность для контратаки. BloodRayne 2 прочно угнездилась где-то посередине между этими двумя стилями, причем всосала (опять? — *Прим. ред.*) в себя все худшее. Здесь у врагов есть атаки, во время которых в них (в гадских супостатов) можно попасть, и есть атаки, во время которых в них попасть нельзя. В то же время блок постоянно пробивается — удар блокируется только тогда, когда вражеское оружие бьет точно по мечам Рэйн, а они (чертовы лезвия), увы, закрывают лишь ничтожную часть ее пышной фигуры. То есть ни о каком пошаговом обмене ударами и речи быть не может — стоящий в блоке всегда проигрывает, но и атакующий не всегда попадает. Полная мешанина движений. Но ведь и фристайл возможен только при четкой схеме боя, честном расчете каждого движения и каждого касания! Одних противников можно забить ногами (здесь с расчетом попаданий чуть полегче), через других удается перепрыгнуть и атаковать со спины (единственный толковый маневр в BR2), но девяносто процентов серьезных столкновений решаются режимами Blood Rage и Blood Fury, во время которых думать о защите не приходится. Как, впрочем, и об атаке. Рэйн просто разрывает соперника на части!

Шкала, необходимая для нагнетания BR и BF, восполняется во время столкновений несерьезных. Здесь все элементарно: девушка запрыгнула на ближайшего упыря, выпила его, перешла в эффектное фаталити, восполняющее шкалу. Бойко вскочила на следующего. Товарищи терроризируемого кровососа нашу готицу во время сеанса кровопускания колотить могут, но почему-то этим не злоупотребляют.

Есть еще такая новомодная штуковина — гарпун. Рэйн втыкает гарпун в вурдалакскую грудь, после чего несчастный оказывается насаженным на рог носорога, сброшен в пропасть, мусоровозку или пропущен через лопасти вертолета. Эта штука открывала бы кое-какие любопытные тактические возможности, если бы враги среднего и выше класса не отказывались на гарпун реагировать. Загарпунивание, как и многое другое в BR2, — эффектный визуальный гэг, не более того. Апофеоз наступает, когда Рэйн в режиме рапида выхватывает гарпуном из воздуха бомбистов-камикадзе и швыряет их в желудок древней гигантской вампирши. Сдается мне, именно такие игры про истребителей вампиров делала бы труппа «Монти Пайтон».

«Северин, милый, а отчего трупы шевелятся? — Не знаю. Сдаюсь. От чего? — Это не загадка, дурак! Я вижу трупы, и они шевелятся.»

Пара пистолетов-шприцев — тоже визуальный гэг. В геймплее пистолеты участвуют минимально (вампиры-тяжеловесы снова отказываются на них реагировать). Соль шутки в том, что пистолеты надо заряжать кровью врагов. Смотрится забавно. Если крови в ампулах нет, стрелять все равно можно — но теперь на это расходуется кровушка самой Рэйн! Идея хорошая. Но у игрока нет стимула для того, чтобы использовать пистолеты! Стреляет из них Рэйн очень неуклюже (и стоя, и в воздухе, и сидя на жердочке), система наведения сделана совершенно похабно (так с двух рук в разные стороны не стреляют!), и даже когда подключаются новые виды боеприпасов (пистолеты работают и как шотган, и как огнемет, и как гранатомет) — без них проще. Теоретически пистолеты можно использовать в сочетании с гарпуном и лезвиями. Практически же гораздо легче перепрыгнуть через врага, не портя при этом ни своей, ни чужой крови, и провести комбинацию. Или использовать сверхспособности.



Со сверхспособностями беда. И не только потому, что комбо ногами в Blood Fury отнимает у несчастных боссов и суббоссов совершенно непристойное количество энергии. Разработчики решили как следует поиграть со временем: сделали целых три режима темпорального обмана. Один — обычный рапид, второй — какбырапид, в котором Рэйн сохраняет половину обычной скорости движений, и третий — полная остановка времени с сохранением скорости движений.

Последний режим игру целиком и полностью разбалансирует. Хороший пример — схватка с последним боссом, наци-вампиром Каганом (да, семьдесят лет прошло... Вас правда интересу-

ют сюжеты игр про вампиров? Хотите об этом поговорить?). Будучи серьезно избитым, он разражается Зловещим Смехом и бежит лечиться под живительный кровавый душ. Большая ошибка! Коварный игрок попросту останавливает время (ну-ка, полечись!) и побеждает Кагана в пять-шесть легких движений. Думаете, такая возможность была предусмотрена разработчиками? Сомневаюсь! А как насчет того, что, остановив время, можно повесить вокруг суббосса с десяток гранат, а потом, отбежав на безопасное расстояние, включить время и полюбоваться результатом?! Если хотите не просто хвалиться эффектами, а серьезно, как во Viewtiful Joe 2, работать с темпоральным потоком, надо подгонять под все возможные скорости КАЖДУЮ игровую ситуацию! А не только избранные...

Про остальные сверхспособности Рэйн разработчики забыли сразу после того, как их придумали. Для чего, скажите, нужен скилл, позволяющий Рэйн выходить в астрал? Он хоть раз в игре с толком использован?! Нет! А возможность повелевать разумом отдельно взятого врага зачем понадобилась? Да и комбо у Рэйн совершенно бесполезные. И минимум три вида боеприпасов...

Отдельные фрагменты BR2 посвящены акробатическим подвигам: прыжкам по шестам и катанию по перилам, как, соответственно, в Prince of Persia: Warrior Within и Tony Hawk's Underground. Вот здесь все как раз железно пошаговое. Акробатика не требует ни реакции, ни ловкости пальцев — надо просто терпеливо давить кнопку. Рэйн сама покрутится вокруг шеста, отпустит его в нужный момент, зацепится за следующий, закончит оборот и встанет на шест. Это по одному нажатию! Если стрельба и сверхспособности — факультативные дисциплины, интересные только тем, кто твердо вознамерился воспользоваться всеми благами BR2, то акробатика — утомительная повинность, лишенная малейших признаков динамики.



О полете души разработчиков говорит и то, что в BloodRayne 2 есть огромнейший, тщательно и любовно сработанный уровень в канализации. Ну кто, скажите на милость, в 2005-м (хорошо, в 2004-м) году делает уровень в канализации?! Разве найдется среди нас такой игрок, который не закричит, не завоет от ужаса, не забьется в пене, увидев перед собой очередной туннель из зеленоватого кирпича, со струящейся зеленоватой жидкостью?! Ведь все известно наперед и покадрово: коллектор, сточный водопад, гонки с водой и Настоящий Канализационный Босс. Есть, впрочем, в дизайне и проблески: один уровень, допустим, случается на выставке насекомых... Да и картинка в целом красивая.

О лучших моментах BloodRayne 2 можно сказать: почти как DMC3, почти как God of War, почти как «Баффи», почти как «Принц», почти как... Нужно ли вам это «почти»? Предпочесть натуральной крови кукурузный сироп способен разве что человек, не играющий на консолях по религиозным соображениям.

игра 05

жанр **Игра Питера Молиньё**
платформа **PC (Windows 2K/XP). Игра также вышла на Xbox**
ведущий дизайнер **Питер Молиньё (Peter Molyneux)** | ведущий программист **Саймон Картер (Simon Carter)**
ведущий художник **Йен Ловетт (Ian Lovett)** | ведущий сценарист **Бен Борд (Ben Board)**
разработка **Big Blue Box и Lionhead**
издание **Microsoft**
дата релиза **Август 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 3 1400+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2,8 Гбайт на жестком диске**

FABLE: THE LOST CHAPTERS

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Апология Хажинского

ОМХ с отжимом. — Ни грамма нежности. — Какое, простите, «спустя»? — Дурацкая идея. — Ретроспектива. — Одной дорогой. — Учитесь любить.

«Отрицательные» квесты Fable выигрывают у «положительных» в привлекательности: зачастую заказчики оказываются эксцентричными и всесторонне колоритными персонажами.

Ровно девять месяцев назад (#1'2005, стр. 30-36) мы написали о Fable всё. Для того чтобы создать пронзительно искренний (и строго позитивный) материал о главной игре Питера М., редакции Game.EXE потребовался весь Олег Михайлович Х., без остатка, с отжимом на 7200 оборотов.



Время идет. Девиз нынешнего дня: «Две тонны летных часов и ни грамма нежности». Мы подкрались к припозднившейся ПК-версии Fable с мыслью немного пошалить, прикончить пару кисейных доброхотов и пролистать те самые The Lost Chapters, что должны были вернуть Дяде Пете якобы утраченные честь, достоинство и совесть.
Можно ли обрести утерянный обликоморальный реквизит откровенно безалаберной подшивкой полудюжины карт к заднекормовой части уже готовой и проданной миллионным тиражом игры? Сомнения обглодали нас по самые щиколотки. В качестве единственного достойного апдейта на территории оригинального волшебокоролевства Альбии наконец открылся... публичный дом. Тоже праздник, кто спорит. Мы отдали героический час и пригоршни золотистых кругляшей разнокалиберно прекрасным обитательницам очага терпимости (включая старушку за пятьдесят рублей) и в качестве компенсации получили отличный сутенерский колпак. Радостно ли нам? Пока не очень — по вине бессовестной надписи «Спустя год» — и это после раздраконивания юберзлодея Джека и его сомнительного меча! Какое, простите, «спустя»? Мы только что искупали большую железную палку во внутренностях единоутробной родственницы! Где почтение к памяти усопших? Где страх перед виновником всего происшедшего? Тем не менее Героя запросто вызывают в генштаб (разве пожизненная должность властелина мира и всего сущего не обеспечивает соответствующий иммунитет?) и ставят на попа боевую задачу: забытый северный плацдарм, жидкие мясом некроманты, подозрительно знакомые роботы с коромыслами наперевес. Иди на вы...
Мы так и думали: второе пришествие болезненно умерщвленного Джека! Дурацкая идея. После невыразительной антиэпической фи-

нальной потасовки меньше всего нам хотелось бы заняться тем же самым. «Потерянные главы» было бы лучше вовсе не находить. Молинье и команда не смогли добавить в монстрокопилку Fable ничего достойного восхищения. Тщательно порывшись в глубине, мы обнаружили лишь парочку тварей, вымученных кросбридингом проволочного скелета с (а) украденными из героического комода б/у доспехами и (б) белым-пушистым ковром из нашего коридора. Дорогая редакция недоумевала по поводу последнего до тех пор, пока не встретила в заснеженных отрогах бонусного региона стайку то ли снежных троллей, то ли йети-шатунов.

А теперь поставьте, пожалуйста, волосы дыбом: нас заставляют отыгрывать кусочки только что завершенного основного квеста! Еще одна гладиаторская схватка на Арене. Повторное нашествие симпатичных парней с кладбища. Продолжение невероятно утомительной возни с усопшей родительницей. Автоцитатно, безыдейно, откровенно скучно. Кроме того, удлинив игру еще на несколько часов, девелоперы почему-то запамятовали внести соответствующие коррективы в ролевую статистику. Герой носится по кишкам карт с убийственно мощным мечом и выдающимися личными характеристиками уже к концу нормативного сюжетного повествования, в дополнительное же время ему просто некуда расти. Или сбор тридцати серебряных ключиков для сундука на северном взморье считается адекватной заменой ролевому геймплею?

Нет, лучше не рассматривать The Lost Chapters отдельно от основного Xbox-игротела. Пусть Fable остается единым и неделимым опытом. И одноразовым тоже, если уж по всей правде. Социальные мини-игры, конечно, превосходно туманят мозг в коллаборации с самой прекрасной внутриигровой музыкой за последние десять веков — но повторная пробежка Fable из конца в конец просто не имеет смысла. Кажущееся богатство возможностей серьезной инспекции не выдерживает — Молинье и команда явно сконцентрировались на одном стереотипе. Это обладатель меча или палицы, добросовестный крушитель черепов, с кое-какими магическими познаниями и способностью не продырявить себя при взведении арбалета. Попытка уйти от паладин-прототипа неизменно приводит к одному и тому же: как только у мага заканчивается мана и противные синие бутылочки, как только на подопечных лучника наваливается сразу несколько врагов, из-за спины волей-неволей достается неприятного вида кривой меч, который быстро раскручивается до двадцатикратного бонуса и оставляет от неприятельской концессии набор копыт, кошельков и завещаний. Это финальный аргумент в беседе о героической диверсификации, победить его не под силу никаким аддонам.

В целом же обладателям персональных компьютеров повезло. Их удивительные стоодноконопочные геймпады многократно облегчают оперативное вытягивание из кармана, скажем, волшебной телепортационной печати, а немыслимый двух- или трехкнопочный манипулятор с шариком или даже лазером внутри позволяет вести снайперскую стрельбу из лука, не ломая при том голову (от эмоционального овердоза) о близлежащие бытовые предметы. Еще одна хорошая игра, которая только приобрела от профессионального порта с консоли. Об остальном читайте у душки Хажинского. Он научит вас любить Fable.

Героическая жена имеет удивительную устойчивость к внешности и репутации мужа. «А, это ты...» — мямлит супруга, завидев панически бегущий табун горожан.



игра 06

жанр **Сопутствующий товар**
руководители проекта **Максим Вахрушев, Дмитрий Захаров**
ведущий дизайнер **Павел Епишин** | ведущий художник **Максим Серков**
ведущий программист **Андрей Плахов**
разработка **«Нивал»**
издание **«Новый диск»**
дата релиза **Август 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, GeForce 3 (Radeon 8500) с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, DirectX-совместимая звуковая карта, 2 Гбайт на жестком диске**

«НОЧНОЙ ДОЗОР»

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

Плохое отношение к лошадям

Про коняшек. — Про идею. — Про несвободу, все время про несвободу. — И чуть-чуть про Сумрак.

Если сказка для девочек — конь у героя непременно белый. Если для мальчиков — вороной. А в сказке, понравившейся горожанам всех возрастов, конь был бы серым. Или, если по всем правилам конской колористики, мышастым. Если бы был. Но во всех трех довольно толстых книжках нет ни одной, пусть даже чалой, соловой или игреневой лошадки.



И неудивительно. Конь в сказке — это непременно бешеный галоп, развевающаяся грива — свобода. Без оглядки на прошлое, без прицела на будущее. Просто свобода здесь и сейчас. В сказке же для маленьких (независимо от возраста) горожан свободы нет ни в каком виде и никоим образом. Ни для кого. Даже самый-самый злой-плохой-весь-чешуйчатый не волен в своих делах и намерениях (а кому, как не ему?), что уж говорить о прочих тружениках Сумрака. Четкая субординация, абсолютная подчиненность, безусловная наказуемость инициативы. Тех же, кто все-таки сумел выйти из круга, ждет расправа быстрая и неминуемая. Это не магия, это Сицилия. Какие еще гривы на ветру?

> Все странное и необычное объясняется в конце старым-добрым D.E.M.: «А кто же нам всю дорогу помогал? Кто открыл решетку ливневой канализации, кто нас оживил на башне? Это нам Сумрак помогал!»

А поклонникам нравится. Вряд ли популярность тандема из томиков и DVD-диска — заслуга исключительно пиарщиков. Нет, похоже, массам симпатична, близка сама идея. Они хотят, чтобы «так и было», отождествляют себя с героями, надеются, вдруг они тоже... «Нет, не всерьез, конечно, так просто... Здорово бы, а?» Готовы, стало быть, записать себя в низшие существа (как бы ни переиначивал эту идею второй автор), которые «не считаются» и служат Иным пищей или паствой, что в принципе все равно. Зато есть надежда тоже стать Иным, возможно, даже Дозорным! А там, глядишь, лет через двести беспорочной службы и в Великие выйдешь...

Оставим... Бог с ними, с историко-социальными параллелями. Одному удивляюсь, почему поклонников «Ночного дозора» много больше, чем фэнов «Чугунного всадника»? Суть-то одна. Наверное, маловато во «Всаднике» про Санслужбу, все больше про рядовых обитателей.

Ладно, литераторам и кинематографистам — благодарность и аплодисменты за то, что дали людям желанное, а почитателям — очередной объект поклонения. В том самом, желанном ключе.

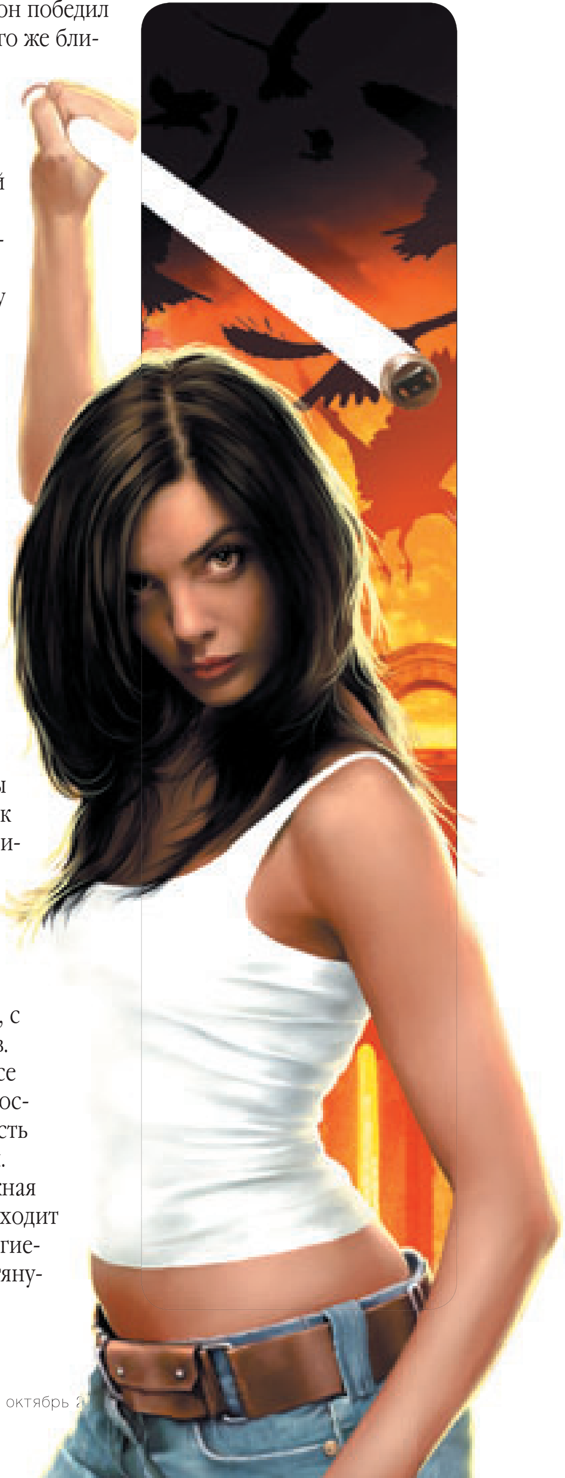
Ничего в «Нивале» для поклонников «Ночного дозора» («НД», www.nival.com/nighwatch_ru) не пожалели. Отличный Silent Storm-движок (да, не на всю катушку, а что, мерин не лошадка? Гарцевать не станет, но плуг потащит). Видео — прямая трансляция из телеящика. Актер Меньшов собственной персоной (его даже озвучивал сам актер Меньшов). Вестибюль станции метро «ВДНХ» в разрезе. Литератор Каганов, друг литератора Лукьяненко, трудился над диалогами. Сюжет с интригой, сантиментами и вечной моралью: «Сила ночи, сила дня — одинакова фигня». Только вот не дали поклонникам того, чего они и сами не хотели, — свободы. Ни малейшей. Ни в чем.

Протагониста нельзя даже наречь. О генерации внешности персонажа и думать не следует, а ведь в серии SS это было чудесной прелюдией. Выбрать можно только профессию: маг, чародей или этот... кулверстукас. То есть перевертыш, оборотень. Игру можно пройти, будучи представителем любой профессии, но перевертышем скучнее и

сложнее. Хотя и не намного, если не полагаться на звероспособности, а сохранять человеческий облик, активно употреблять амулеты и экономно расходовать боеприпасы для фонарика.
Какую стезю для главного героя ни выбери, он останется плечистым блондином Стасом. Несостоявшимся киллером, взявшимся за это дело ради больной мамы. Нет, застрелить он собирался не родительницу, а молодую и красивую Аню. Естественно, киллер стал Иным, причем светлым. И Аня тоже стала Иной, только темной. Хотя все должно было быть наоборот. Интрига? А то. И не переживайте, кстати, с мамой все в порядке, это Стасику Завулон солгал. Или Гесер? Очень, очень запутанная история...
Едва став Иным, наш парень был зачислен в Дозор, потому что всякой силовой структуре в радость волонтеры со снайперским прошлым. А у дозорного известно какая жизнь: кажется, вершишь правосудие, порой даже как бы по собственному разумению, ан нет. Все за Стаса придумали Пресветлый Гесер и Претемный Завулон. А за играющего — игростроители.
Поэтому никакой опять же воли, сплошная механика. Нет, не тактика. Именно механика. Поскольку сюжет идет сам по себе, ни мало не завися от потуг игрока, на долю последнего остается два занятия: смотреть ролики и сражаться. Первое никакой самостоятельной деятельности не подразумевает, второе же суть «тактические бои в походовом режиме». Однако никакого тактического амбре не ощущается. Встали, уперлись ногами покрепче, файербол, молния, удар Силой, шоколаду (магического) пожевали. Никаких прыжков-перекатов, никакого скрадывания и засад. Оборотню попрыгать можно, но недалеко и не сразу, а только подучившись. Остальным — ни-ни. Да и к чему?
Проигрывать никто не любит, и в «Нивале» об этом помнят. Бои в «НД» это то, что так ценил Снифф: «приключения как раз по росту». Маленькие локации, все на виду. Пока скрипт не грянет, противник не атакует. Враги никогда не утруждают себя поиском оптимального алгоритма нападения, играющим же он находится интуитивно и молниеносно. Но даже при таких поддавках местные схватки — дело подчас утомительное. Обсчет компьютером небогатых спецэффектов занимает существенно больше времени, нежели уходит на принятие решения и раздачу ЦУ команде. С появлением же «зеркалец», позволяющих удвоить число подчиненных, а также заклинаний «молчание» и «заморозка», лишающих противников способности к сопротивлению, бои и вовсе теряют всякий интерес, ввиду их абсолютной предрешенности. Зато не страшно.
И это чистая правда. К чувствам играющего относятся с бережностью кормилицы. Герой погиб? — Воскресим, если хоть кто-то из команды выжил. Без всяких штрафных санкций. Не знаешь, как выполнить задание в миссии? — Не волнуйся, крошка, оно выполнится само. Скрипт знает, что делать. Своих игра тоже жалеет, и, едва кому-нибудь из сюжетно значимых врагов грозит неминуемая, скрипт тут как тут. Завалил, к примеру, игрок Арсения в самом начале, когда это не предусматривалось? — Прискакала кавалерия, и он снова как новенький. Завалил чуть позже? — Чушь, вам показалось. На самом деле он победил и даже пнул Стасика ногой. Завалил его же ближе к концу? — А он «из последних сил» — и был таков.

Магия — это, конечно, очень благородно. Но оружие выбора в «НД» — фонарик. Бьет крепко и быстро. За пару ходов можно расстрелять любого зло-Иного. Если хватит зарядов — «магических кристаллов».

Так и топает Стасик в компании с кем-либо из небогатого коллектива союзников от драчки к драчке. Друзей выбирать нельзя, только в самом начале одной неофитке разрешают профессию придумать. Дальше — готовые. Хохмач Юрик, строгая зверофрау Тигренок, темная Аня. Два раза подрался — level up: получи новый спелл. С той же примерно частотой — видеоролик. Видеоролики познавательные, можно получить ответ на, видимо, волнующий всякого «НД»-поклонника вопрос: «что будет, если позвонить в квартиру Меньшова и попросить к аппарату Гесера?». Помимо общеобразовательной и сюжетообразующей, у видеовставок есть еще одна, без сомнения, значительная функция: они позволяют отдохнуть глазам играющего от пребывания в Сумраке.
Не будем ерничать. Оставим все эти «в каком дурдоме нашли...». Дизайнеры — старались. Пытались сделать Сумрак похожим на описанный на бумаге и визуализированный в целлулоиде. Оказалось — совершенно несовместимо с жизнью. Нет, персонажу ничто не угрожает, ему Сумрак только прибавляет сноровки. А вот играющему... Текучее марево всех оттенков серого, с разблюренными контурами объектов. Какие-то пенящиеся клубы и муар. Все дрожит и качается. Любое движение оставляет шлейф. Да еще и магия... То есть взрывы, сияния, пестрины и сполохи. Укачивает уже на третьем ходу, затяжная же схватка (большинство из них проходит именно в Сумраке) требует запаса гигиенических пакетов на расстоянии вытянутой руки.



Ладно, положим, это придирки, положим, у большинства Лук-фэнов вестибулярные аппараты из легированной бронзы. Но, простите, в этом Сумраке попросту ни черта не видно. Четкими остаются только пиктограммы, обозначающие врагов. Воевать с однотипными рожицами в темных очках — не самое увлекательное занятие. Но привыкаешь, есть же воображение. Обидней терять в тумане союзников. Кажется, где-то тут была пантера, но поди отыщи ее! Не принципиально, но неприятно.



Вне Сумрака можно насладиться, по заверениям авторов, «небывало точным воспроизведением реальных московских улиц и прочих достопримечательностей». Некая ирония в этом есть. Все же знают, что главная улица Москвы — МКАД. А главная достопримечательность — станция метро «ВДНХ». Кольцевая откровенно не удалась, так как никакими усилиями Иных не добиться на ней столь ничтожного трафика в какое бы то ни было время суток. С вестибюлем получше. Похож. Да и выбор правильный. Где еще найдешь такое место, которое выглядело бы в разрезе копией Стоунхенджа с легким налетом римской арены? Символично. От телебашни оставили только маленький кусочек технической площадки, потому что башня — высокая.

Может, «НД» — игра для дам? Все, что рекомендуют исследователи данного вопроса, в наличии: не убивают, прощают ошибки, легка в освоении... Но нет, долой сексизм! Это просто сопутствующий товар.

На этой площадке и происходит самое значимое сражение. Бой между Стасиком и ренегаткой Анечкой с одной стороны и Завулоном с другой. Умерщвлять Завулона надо трижды, причем последние два раза (снять все хитпойнты, а потом лишить магической энергии) в его сумеречном облике. Облик этот знаком до боли, вот только Завулон ни разу не повернулся левым боком, поэтому утверждать, что одна нога у него металлическая, — преждевременно.

Чем дальше, тем страннее становится мотивация поступков героев, каковые (поступки), как уже отмечалось, неподвластны играющему, а навязываются свыше. А сценаристы тоже люди... Зато как неожиданно! Вот ситуация: злодей никак не умирает, все оживает и ползет. Казалось бы, очевидно: скрути его — и пусть полеживает. А то на без толку лежащий в инвентории Древний магический меч его насади — пусть оживает на железке хоть до второго пришествия. Или самое очевидное: столкни его с этой трехсотметровой вышки, назад-то он поди долго карабкаться будет. Нет, это не по-нашему, не по-Иному. Сами прыгнем, авось не убьемся. Чего там, триста метров...

Конечно, не убились. А пришли к апогею культивируемой в «НД» несвободы. К финальной битве. С одной стороны - добро в брезентовых комбезах, с другой — зло в стильных сьютах. А посредине Стасик и Анечка. Они любят друг друга, у них есть Сфера сил! Которую они стащили у Завулона с неясными целями и на которую их навел Гесер путем помещения Стаса в Виртуальный сумрак (такой же, как обычный, только населенный анекдотическими фашистами и фэнтезийными скелетонами).

Шум, гам, файерболы носятся, все Сферу сил хотят. Только вот играющему во всей этой свистопляске участие принимать вовсе даже незачем. Стой себе, головой по сторонам верти, наслаждайся фейерверком. Ничего нового, впрочем, не увидишь. Кому это надо — придумывать для Великих Иных новые спецзаклинания или способности? Обойдутся. А то недолго и зависть пробудить: почему им и Плеть Шааба, и Бурбулятор Саваофа, а мне, магу четвертого уровня (выше по служебной Инолестнице не залезть, извините), — кукиш?

А не нравится смотреть — терпи. Через некоторое время в вылезающей через каждый ход видеовставке будет предложено сделать со Сферой то, что уже давно пора было сделать, но мы будто не догадывались... А там и сказке конец.

Такая игра. Нравится? Ну, на свете нет совсем уж отталкивающих вещей...

игра 07

ЖАНР **Архаичный квест**
ПЛАТФОРМА **Mac, PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
АВТОР **Кнут Мюллер (Knut Mueller)**
ИЗДАНИЕ **Got Game Entertainment**
ДАТА РЕЛИЗА **12 августа 2005 г.**
МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium III 500, 64 Мбайт ОЗУ, Quicktime 6+, DirectX-видеокарта, поддерживающая разрешение 800x600**

RHEM 2: THE CAVE

АШОТ АХВЕРДЯН

Тихое ожидание

Низвержение в Мальстрем. — Блоу-ап. — Безуспешные поиски смысла. — Всегда знать свое место. — Игра в открытую. — Приключения вагонеток. — Каракули записок путешественника. — Анатомический театр кончается вешалкой.

Так бывает. Только что вышедшая книга, или песня, или же игра находит в душе такой сумасшедший резонанс, что кажется, будто мир сейчас перевернется вверх тормашками вместе со всем, что на нем разбросано. Захлебываешься от счастья, бултыхаясь на гребне культволны, и в такой момент даже незнакомые люди понимают друг друга — не осознавая, а скорее чувствуя свою общность.





Но иногда бывает и так, что эта книга, песня или же игра задевает слишком глубоко, и уже не желает отпускать, а мир продолжает свое движение от одной новинки к другой, она же тянет тебя в глубину, как привязанное к ноге пианино. И там, в темноте, ты остаешься один с той жемчужиной, по которой когда-то сходили с ума, а ныне никто уже и не помнит. Кроме тебя. Игра вроде Rhem 2 (www.gotgameentertainment.com/rhem2) запросто могла выйти десять лет назад, в эпоху первой волны MYST-клонов. И пусть с 95-го игровой мейнстрим изменился едва ли не до неузнаваемости (даже квесты, при всей их кажущейся архаичности), Кнута Мюллера, человека, в одиночку создавшего Rhem 2, это не волнует. Живя там, далеко в глубине, где плотность населения чуть менее двух человек на тысячу квадратных километров, он уверен, что идеальная игра должна быть точь-в-точь как первое легендарное творение братьев Миллеров, а если какое-то развитие и уместно, то только в области загадок. Сюжет... А зачем игре без персонажей сюжет? Ну хорошо, пусть будет: некий молодой дородный бюргер дает вам задание найти в неких подземных сооружениях и затем сфотографировать некий артефакт. Дарует ли он власть над миром, несметные богатства, исходное доказательство теоремы Ферма или же просто является бесполезной безделушкой — есть ли разница? И не имеет значения, кто вы такой, с какой стати исполняете столь необычные просьбы... Нам объясняют абстрактную цель игры, а о важном можно будет подумать потом. Rhem 2 ни на йоту не отступает от единожды выработанной спартанской доктрины: главное — загадки, а почти все остальное (кроме разве что такой эфемерной субстанции, как атмосфера) признается второстепенным и отбрасывается полностью ввиду нехватки всевозможных ресурсов. Пазлы Rhem 2 — основное и почти единственное средство самовыражения, которым автор пользуется так же легко и непринужденно, как обычный человек ходит или говорит. Начнем с того, что загадок здесь невероятное количество. Если по такому неуклюжему признаку, как примерная площадь исследуемой территории, Rhem 2 примерно соответствует общепринятым квест-ГОСТам (или же несколько превосходит их), то по количеству различных головоломок Rhem 2 обходит любую другую игру раз эдак в пять. И каких загадок! Вам ни разу не встретятся ни банальные пятнашки, ни шахматные этюды, отравившие карму немалому количеству игр. Насколь-

Маковский курсор, уже исчезнувший из MYST-сериала, в Rhem 2 возвращается триумфатором.

ные и псевдонастольные безделушки в этот элитный клуб вовсе не были допущены (ибо им место в резервации shareware).

Самые распространенные Rhem 2-загадки — это, во-первых, традиционные кодовые замки с поисками соответствий и сопоставлениями всего, что попадается на глаза, а во-вторых — редкие в нашем жанре задачки на пространственное воображение, причем эта краснокнижная часть удалась просто феноменально. Игру, кажется, можно рекомендовать клиникам в качестве мощнейшего лекарства от болезни, в народе именуемой «топографический кретинизм». И можно не запрещать пользоваться шпаргалками, картография здесь бессильна, настолько обширны и непросты местные пространства. Надо не просто в общих чертах представлять, где что находится, но и бодро ориентироваться, чтобы, увидев провод, уходящий в стену (или же в пол или потолок), сказать себе, где он покажется с той стороны. А ведь это зачастую будет вовсе не следующая комната по коридору или лестничному пролету, а помещение, куда надо топать через пол-игры.

Такие вещи могут быть непросты с непривычки, но Rhem 2 тщательно следит за корректностью задач, и все необходимые подсказки (цвета, текстуры и пр.) обычно выдаются в количестве, несколько превышающем минимально необходимое.



Rhem 2 вообще не пытается жульничать, скажем, спрятав какую-нибудь важную подсказку в месте, которое легко пропустить. Поскольку игра уверена в своих силах, все имеющие значение объекты она помещает в центр экрана, где их нельзя не заметить, и не заставляет игрока обшаривать каждый миллиметр.

Многие же задачи и впрямь незаурядны. Представьте: вы нажимаете на одну кнопку, на другую, проход открыт, дело сделано, все до элементарного просто. Но потом, в результате раздумий или везения, вы обнаруживаете у этого же механизма, фигурально выражаясь, второе дно. А затем еще и третье. В этот момент полушария мозга словно меняются местами, потому что из шляпы фокусника показывается одно существо за другим, и то ли еще будет. Но вот когда вы поймете, что и четвертое дно не является ПОСЛЕДНИМ...

У игры очень, очень проработанный архитектурно-пространственный дизайн, нередко к тому же балующий настоящими неожиданностями. Вы протискиваетесь в узкий лаз, спускаясь через люк по вертикальной лестнице вниз, и обнаруживаете там огромное подземное пространство с многоэтажной башней в центре. Подземелья пронизаны уймой туннелей с непременными вагонетками, лестниц, лифтов, больших залов в самых внезапных местах, вращающихся башен, монорельсов и еще бог знает чего. И все это связано в единую систему, и с каждой новой открытой дверью пространство все растет, и никто не загоняет игрока в герметичные блоки по паре-тройке комнат под лозунгом «реши загадку, перейдешь дальше».

При этом благодаря своей эпической длине Rhem 2 можно проходить долго, день за днем, и вот уже неделя перетекает в другую, а наш квест все не кончается. Славный контраст по сравнению с принятой в жанре длительностью в два-три вечера. Причем в Rhem 2 эти долгие-долгие часы наполнены именно геймплеем, а не предмониторным ступором «наверное, я что-то пропустил!», и это еще одно свидетельство искусного дизайна. (Разумеется, понадобятся ручка и бумага, и не какой-нибудь клочок, а полноценный блокнот, а на память лучше вовсе не рассчитывать, так как загадки выдаются не по одной-две, а сразу горстями. Но это приятная возня с ручкой и бумагой — ибо здесь никогда не требуют механического переноса увиденных символов в замок; думать, сравнивать и сопоставлять придется в любом случае!)

> Rhem 2 не только очень интересно проходить, ее еще и очень приятно вспоминать. И это, возможно, куда важнее.

Честно говоря, Rhem 2 — почти идеальный MYST-клон (и мысль про «отличный значок» упорно не желала идти у меня из головы!) всего лишь с одним недостатком: увы, перед нами скелет игры, но не она сама. Все-таки квест — это нечто большее, чем набор головоломок, пусть и талантливых. И дело даже не в катастрофической технологической замшелости, и не в чудовищной графике, а в тотальной условности игры. Понимаете, на ее просторах, забитых разнообразными рычагами, кнопками и механизмами, нет НИ ОДНОГО объекта, не относящегося к загадкам. Все эти панели, рубильники и подсказки в прямом смысле висят на голых стенах; мы исследуем подземный город, в котором никогда никого не было, мы находимся в схематичном изображении так и не созданного мира.



Игре достаточно было нарастить немного декораций, вдохнуть толику жизни, и получился бы

шедевр. Причем с такой задачей (MYST-клоны неприхотливы) справилась бы едва ли не любая контора из тех, что работают сегодня квесты всех степеней бюджетности. Да что там контора, подобное по плечу другому одиночке — Джонатану Боаксу, автору сериала Dark Fall. Ведь все то, на чем традиционно проваливаются MYST-клоны (загадки!), уже сделано, и сделано блистательно... Но не судьба. В итоге у Rhem 2 практически нет аудитории, да и критики ее толком не заметили. Утешает одно: сериал так свято уверен в собственной творческой правоте и настолько оторван от мейнстрима, что третья часть кажется делом само собой разумеющимся. Мы будем тихо ждать.

игра 08

жанр **Симулятор гладиатора**
платформа **Sony PlayStation 2**
ведущий разработчик **Масафуми Хориючи (Masafumi Horiuchi)**
программист **Тетсуйа Шибутани (Tetsuya Shibutani)**
арт-директор **Ринтаро Айда (Rintaro Aida)**
разработка **Goshow**
издание **KOEI Corporation**
дата релиза **Сентябрь 2005 г.**



COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Сегодня на арене

Кровь и песок. — Деревянный меч. — Пара гладиаторов. — Алфавит смерти: андабат, велит, гопломах, димахер, мирмиллон, ретиарий, секутор, эквит.

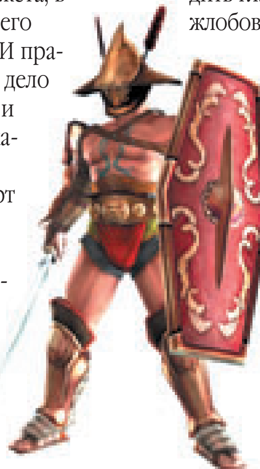


Есть люди, которые мечтают увидеть динозавра, и есть люди, которые мечтают увидеть гладиатора. Первые упрекают последних в аморальности, последние упрекают первых в наивности, но нет человека, который не хотел бы увидеть того или другого, как нет человека, который хотел бы увидеть и то, и другое сразу.

Colosseum: Road to Freedom (www.koei.co.uk/launch/Colosseum/index.htm) — игра про гладиаторов, игра с предопределенной (пятьдесят процентов человечества) аудиторией. И это игра про гладиаторов, которую я давно мечтал увидеть: в отличие от Shadow of Rome, великолепные бои на арене которой были не самой важной частью сюжета, в Colosseum нет ничего важнее сражений. И правильно! Какое мне дело до Цезаря, интриг и подвигов героя в качестве римского центуриона? Я, черт возьми, хочу видеть кровь на песке гладиаторской школы, хочу примерить шлем, похожий на морскую раковину, хочу узнать, что же все-таки происходило на многозначительно пустующих центральных площадках сохранившихся амфитеатров...

> «31 мая в Помпеях выступят гладиаторы Авла Светтия Церта. Под навесом амфитеатра состоится травля диких зверей. Удачи всем бойцам из школы императора Нерона!»

Словно боксер, ты спишь, тренируешься, ешь, дерешься, снова спишь, снова тренируешься и снова дерешься. Если не умираешь. Времени на все — 50 дней, долг, висящий на тебе, огромен (в начале любовно сгенерированного персонажа стригут, бреют и продают в центр подготовки гладиаторов за миллион сестерциев), противников — десятки тысяч. Colosseum стоит ближе к РПГ, чем к сюжетной action/adventure: сюжетная линия здесь чисто номинальная (все помнят о судьбе Комода?), зато великолепные в своей бессмысленности и рутине убийства отображены скрупулезно, как в протоколе. Убитые и покалеченные означают опыт и трофеи, а опыт и трофеи означают больше шансов выжить самому. Просто и жестоко: никаких попыток прикрыться высокими идеалами, рассказать поучительную историю, гневно осудить гладиаторство как институт и римлян как жлобов. Всего лишь констатация фактов.

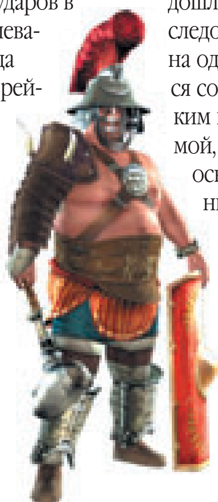


Игра не самая высокобюджетная. Графика скромная, по возможности детализированная; много cut-scenes, иллюстрирующих быт и нравы, но школа, провинциальная арена и сам амфитеатр Флавиев представляют собой три-четыре бедно (даже по спартанским меркам) оформленных локации. На которых, впрочем, есть все необходимое. Гладиатор тренируется на деревянных приспособлениях, отжимается,



приседает, качает пресс, бьет деревянным мечом и защищается деревянным щитом. Вставляет таблички «активных» и «пассивных» скиллов в панель на стене, выходит на арену для участия в дуэли, королевской или командной битве, травле зверей (хотя в Колизее еще неизвестно, кто кого травит) или рекреации исторических сражений. До роскоши Shadow of Rome, конечно, далеко: бои на колесницах, морские баталии-навмахии, травля тиграми (и даже слонами!) смотрятся сухо и бледно. Нет даже расчлененки — только кровь, скины с синяками и ранами и отчаянный вопль противника с раздробленной коленной чашечкой. Это игра для людей с некоей долей воображения.

В массовых побоищах осваиваешься быстро: учишься выравнивать камеру двойным нажатием верхнего правого шифта (самый хитрый трюк в игре), бить противника самонаводящимся ударом (в конфигурации с маленьким щитом это верхний, в конфигурации с большим — правый боковой), отбивать атаки сбоку и уворачиваться от ударов в спину, и вскоре в одиночку без труда одолеваешь два, а то и три десятка противников, да еще и зарабатываешь при этом неплохие рейтинги. Хороший результат происходит из абстрактного критерия «зрелищности», вне зависимости от того, сколько ударов ты нанес, сколько пропустил и от скольких уклонился. Надо драться жестко и красиво, не выходить из боя, не ронять оружие и не ползать по арене, собирая его, и надеяться на лучшее. Потому что за низкие рейтинги штрафуют, и за победу в смертном бою можно не получить ничего или вообще оказаться в минусе.



В Colosseum четыре боевые конфигурации: с маленьким щитом, с большим, с парным оружием и без оружия вовсе. В каждой — разная скорость движений и разные комбинации, своя система роста и собственные скиллы. Довольно сложная конструкция — как в любой уважающей себя РПГ; но на поверхности, как в любой уважающей себя РПГ, все выглядит очень просто, без ненужных анимаций. Дерешься скорее одним ударом, нежели комбинациями, и исход поединка лишь на двадцать процентов зависит от индивидуального мастерства. На восемьдесят — от набранных скиллов, очков опыта, от уровня героя, уровня его оружия и уровня снаряжения, причем уровни еще начисляются отдельно для ног, рук, груди и спины персонажа... Победить без долгой и систематической прокачки всего на свете теоретически можно. Другой вопрос, каких усилий это потребует.

С арены можно вынести только то снаряжение и оружие, что находится у тебя в руках и на голове. То есть фактически два предмета и один шлем. Как только кончается бой, разыгрываются сцены: гладиатор снует по арене, выискивая, что бы прихватить, бросает щит или часть доспехов и подхватывает шлем, бросает меч и подхватывает третий шлем, подпрыгивая от жадности... Так, в трех шлемах, и покидает арену, торжественно, словно негр с награбленными телевизорами.

Один шлем для себя, другой откладывается в большой гладиаторский Сундук про запас, третий продается. Помните про миллион сестерциев? Первыми гладиаторами были военнопленные и сражались они в том, в чем были захвачены. По оружию и доспехам Colosseum можно неплохо ознакомиться с культурой самнитов, галлов, фракийцев и других народов. Все модификации дубинок, мечей, палиц, копий и моргенштернов, равно как и щиты, шлемы, нагрудники, наручи и поножи, воспроизведены разработчиками с похвальной тщательностью.

Если на арене покалечат, надо всего лишь заплатить за лечение. Если убьют, придется обращаться к богам. За «крышевание» жадные римские боги берут 50% нажитого непосильным гладиаторским трудом.

Авторы вообще серьезно подошли к историческим исследованиям: в дуэлях один на один предстоит сразиться со знаменитым сирийским гладиатором Фламмой, который четыре раза зарабатывал себе освобождение, после каждого освобождения подписывал новый контракт, пока не был убит в возрасте тридцати лет после 38 боев. В его облике, кстати, ничего романтического — жирдяй с боевым молотом. Именно в дуэлях раскрывается уникальность Colosseum. AI прекрасно обучен управляться не только со своим фирменным, но и с любыми другими видами оружия (если вдруг окажешься без шлема, меча или щита, придется хватать с арены первые попавшиеся). Эту выучку можно использовать против него. Со своим щитом Фламма практически непобедим, но если выбить у него этот щит, запустить во Фламму своим (маленьким) и подхватить его (большой), то Фламму можно поставить в тактически невыгодное положение! Фламма схватит маленький щит, а это не самый лучший вариант в сочетании с большим молотом. Такого, кажется, еще не было ни в одном файтинге.



Colosseum можно рассматривать как РПГ, файтинг или action/adventure — в любом случае это великолепная (во многих отношениях) игра. Отдельные cut-scenes и облачения дуэлянтов подозрительно напоминают фильм «Гладиатор», но, возможно, авторы фильма просто изучали те же самые книжки. Это не блокбастер, а скорее серьезное историческое исследование, коему, как всякому серьезному делу, отчаянно не хватает бюджета.





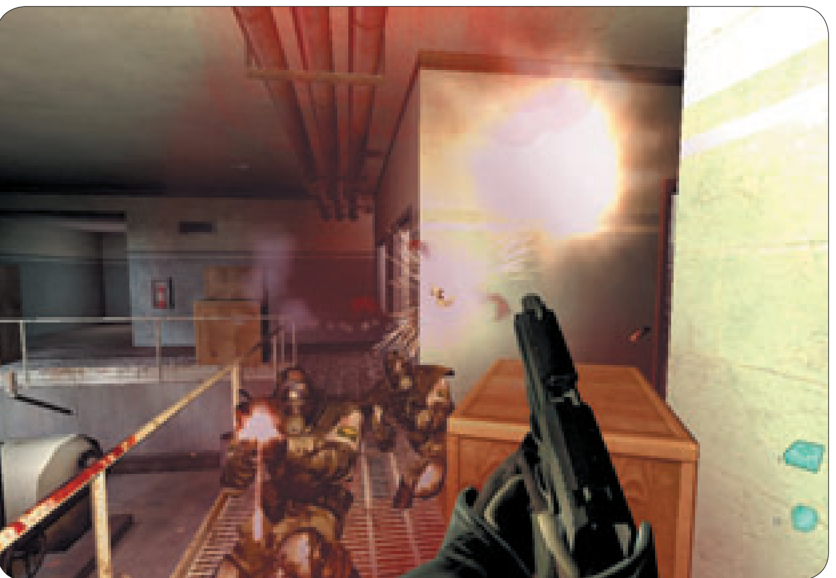




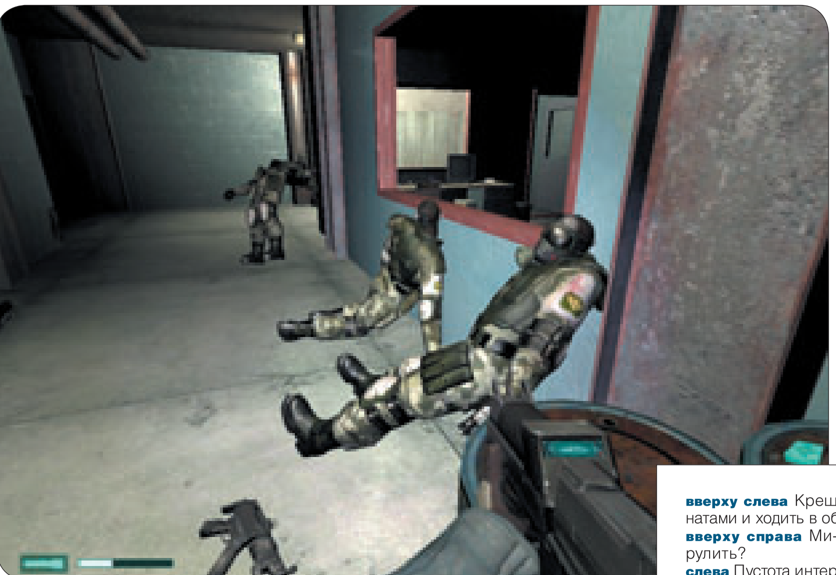
игра 01

GT Legends (демо-версия)

вверху слева Dijon — чудесная трасса, здесь нет совсем уж медленных поворотов и почти каждый участок полотна отлично приспособлен для обгонов, из бесконечной череды которых вся гонка и состоит.
вверху справа Демо-трасса существует в двух конфигурациях: на уменьшенной мы в этом месте едем прямо, а на полной здесь образуется суровый левый поворот.
слева Дневное освещение, яркие четкие тени, слепящий блеск солнца на металлических поверхностях.
справа Ночь, трасса, фары, GTL. Фары, кстати, стоит беречь: разобьете одну — ничего страшного, снесете обе — придется ехать на ощупь.









вверху слева Крещендо. Противник хитер и изворотлив, любит метко швыряться гранатами и ходить в обход.
вверху справа Ми-24 с двумя бойцами вражеской подмоги. Интересно, дадут порулить?
слева Пустота интерьера удручает, и так почти все время. Приходится вносить разнообразие, раскидывая вокруг себя «лимонки».
справа Самую красивую картинку в демо-версии можно увидеть перед гибелью. Довольно типичный случай, когда не помогает даже slo-mo.

F.E.A.R. (демо-версия)

игра 02

игра 03







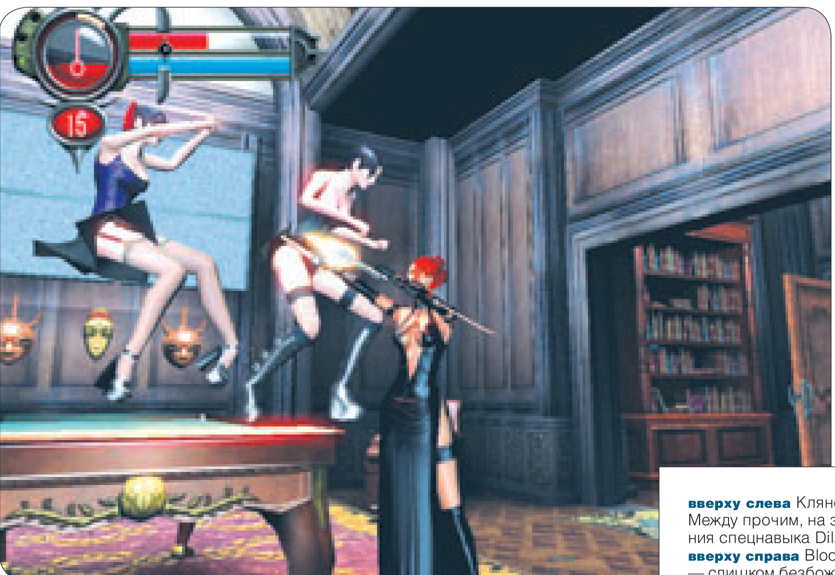


Rome: Total War — Barbarian Invasion (демо-версия)

вверху слева Преследование разбегающихся врагов, как и прежде, отменно расслабляет после пика битвы, когда качаются весы и решаются судьбы. «Добей фрица», в общем.
вверху справа Римской междоусобице несколько недостает динамизма ввиду преобладания пехоты в обеих армиях.
слева Готы с фашистским штандартом гибнут под стрелами конных лучников гуннов, но не размыкают скилтром. Копьями зацепились?
справа Теперь понятно, почему битву при Шалоне называют битвой на Каталаунских полях: сражающиеся скакали и бегали по очень большой площади.









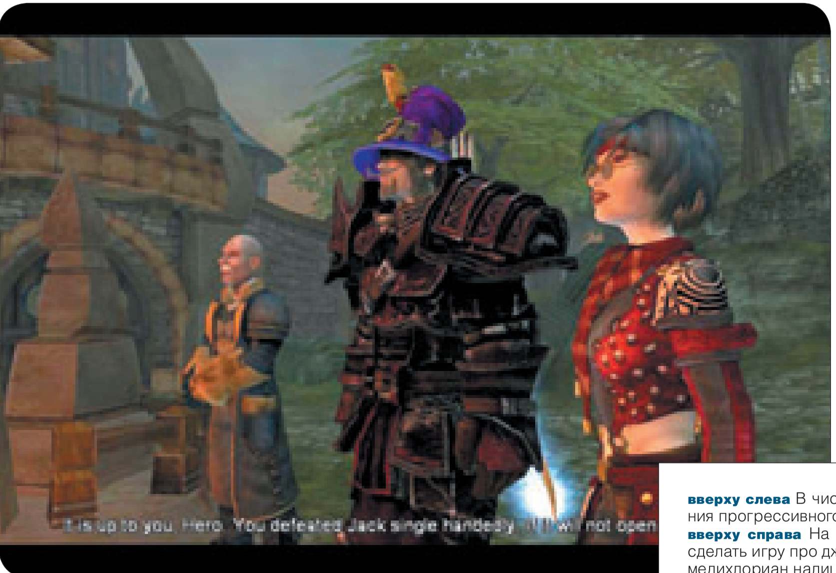
BloodRayne 2

игра 04

вверху слева Клянемся, эта обсасываемая готица на наших страницах — последняя! Между прочим, на заднем плане — один из важных боссов игры, требующий применения спецнавыка Dilated Perception... Ах, вы не слушаете.
вверху справа Blood Fury в самом разгаре. Честно, увы, в таком бою победить нельзя — слишком безбожная система блоков и контратак, чтобы применять ее к двум противникам сразу. Ее и к одному-то толком не применишь.
слева Если бы из «Драконов» еще можно было толково бить в разные стороны! Увы, своевольная Рэйн избирает для обстрела весьма причудливо расположенные объекты. Кто знает, что приглянется ее зеленым глазкам...
справа Монстр, сложенный из тараканов, беспардонно уведен из фильма «Константин». Но очень красиво, конечно. Кстати, выступает на стороне мисс Рэйн и без всякого Enthrall-заклинания.









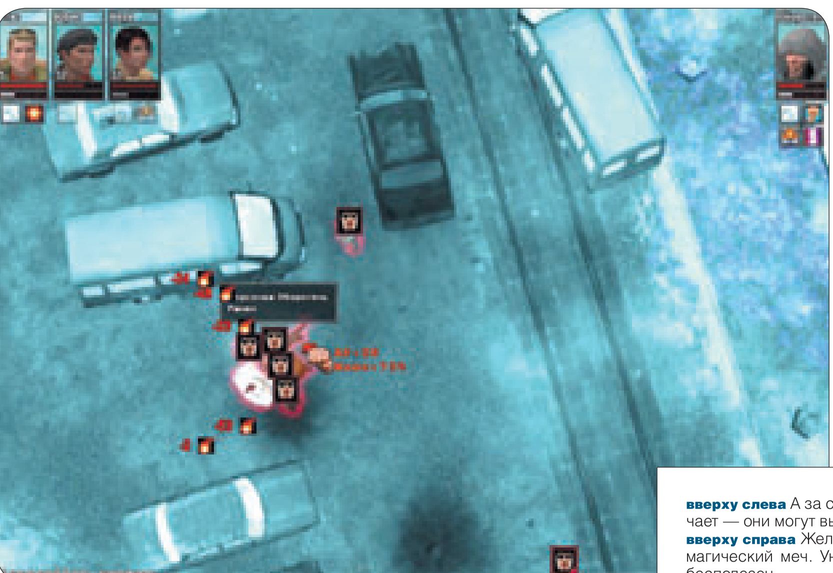
вверху слева В числе обязательных предметов молодого негодяя — основные движения прогрессивного танца буржуазной молодежи «диско». Ди.Ай.Эс.Си.Оу!
вверху справа На протяжении всей творческой карьеры дяде Пете очень хотелось сделать игру про джедаев. Противостояние положительно и отрицательно заряженных медихлориан налицо!
слева К сожалению, режиссеры скриптовых Fable-сценок освоили всего пару-тройку эффектных планов. Ракурс в «три четверти» вы обнаружите в каждой из них.
справа Новые друзья Героя почему-то совершенно не боятся его козьей морды и шипастых доспехов. В отличие от простых смертных, алгоритм «утекания в ужасе» им неведом.

Fable: The Lost Chapters

игра 05





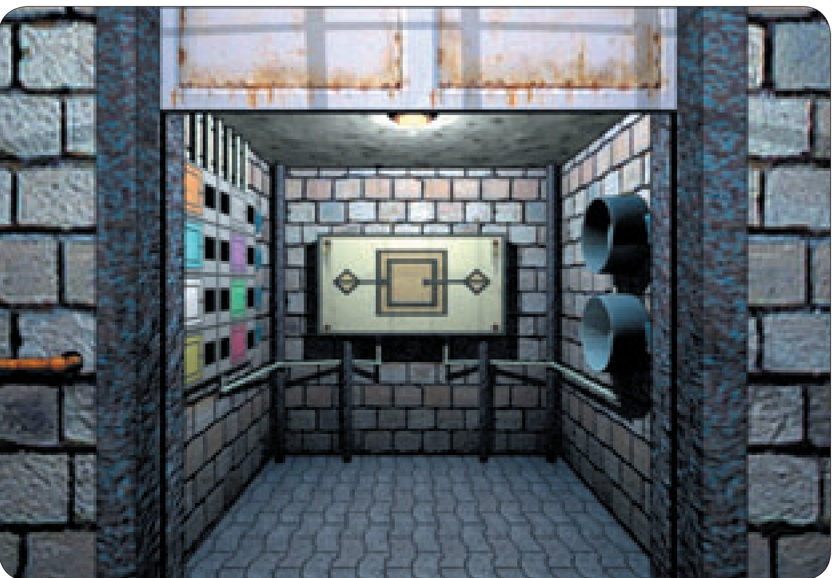




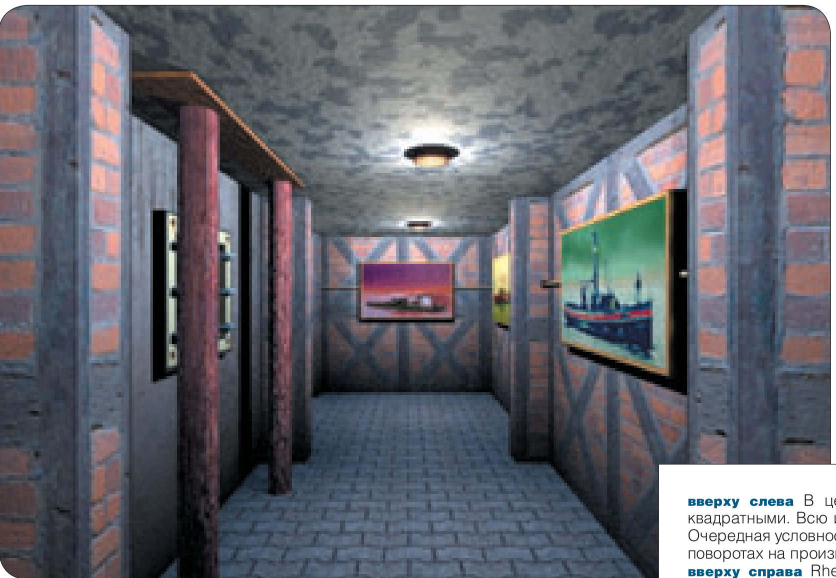
вверху слева А за спиной вовсе даже не парашют, а Завулон! Впрочем, Стасик кокетничает — они могут выдержать еще не один бой с главным зло-Иным. Дело нехитрое.
вверху справа Железный гражданин возле дырки — Зигфрид. От него остается сильно магический меч. Уникальный артефакт, в игре — в одном экземпляре. Практически бесполезен.
слева Противники, лишенные способности колдовать, лезут потыкать кулачками в девушку Аню, которую сами же вморозили в ледяную глыбу. Самое время для файербола — Аня во льду, все равно не пострадает.
справа Иные дерутся без ажитации, вальяжно. Гесер (на фото в центре) так даже руку из кармана не вынимает.

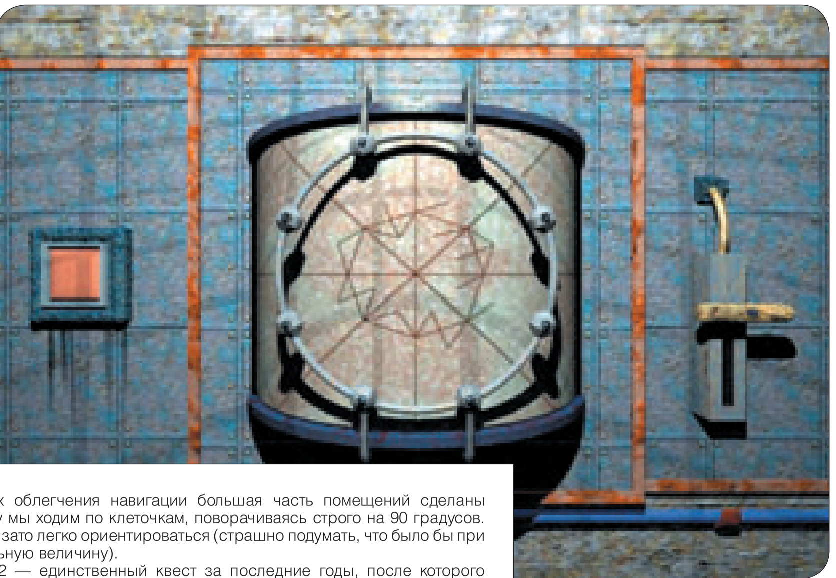
игра 06

«Ночной дозор»









игра 07

Rhem 2: The Cave

вверху слева В целях облегчения навигации большая часть помещений сделаны квадратными. Всю игру мы ходим по клеточкам, поворачиваясь строго на 90 градусов. Очередная условность, зато легко ориентироваться (страшно подумать, что было бы при поворотах на произвольную величину).
вверху справа Rhem 2 — единственный квест за последние годы, после которого настойчиво снилось, что ходишь по таинственным интерьерам и решаешь очень странные загадки.
слева Фотографии кораблей на стенах очень контрастируют с полностью абстрактным стилем остальной игры. И именно они чем-то напомнили Dark Fall.
справа Ни одна загадка не пытается как-то оправдать свое существование. Еще одна «классическая» черта.

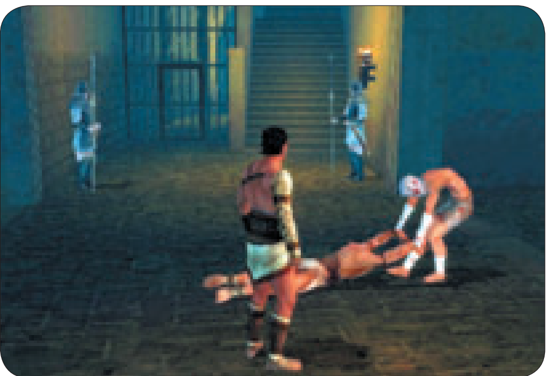




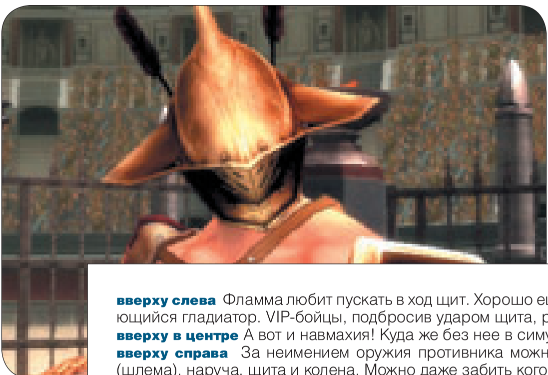


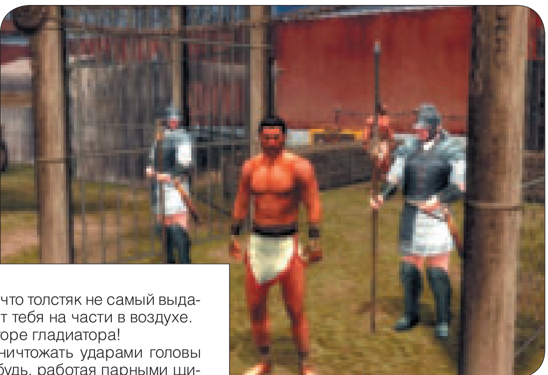












игра 08

Colosseum: Road to Freedom

вверху слева Фламма любит пускать в ход щит. Хорошо еще, что толстяк не самый выдающийся гладиатор. VIP-бойцы, подбросив ударом щита, рубят тебя на части в воздухе.
вверху в центре А вот и навмахия! Куда же без нее в симуляторе гладиатора!
вверху справа За неимением оружия противника можно уничтожать ударами головы (шлема), наруча, щита и колена. Можно даже забить кого-нибудь, работая парными щитами. Чистейшая батальная ярость. Ну как можно не любить такую игру?
в центре слева Не выходите в Колизее против тигров. Просто не выходите! Во всяком случае пока не научитесь вовремя пригибаться.
в центре Участники дуэли возникают из-под земли на подъемнике. Нет, это устройство не интеллектуальная собственность Ридли Скотта.
в центре справа Быт, быт, быт... Никакой лирики.









вверху слева Задача вечерних туалетов тусующейся по долам и лесам партии решена в Dungeon Siege II с шизофреническим тщанием, а масштабный зум позволяет разглядеть мельчайшие подробности. Бесполезно, но мило.
вверху справа В серьезных стычках приходится работать «по приборам» — спецэффекты донельзя перегружают экран монитора.
слева Некоторые сцены напоминают апокрифические работы мастеров раннего Возрождения. Холст, масло, Dungeon Siege.
справа Виновники торжества: щит-который-склеиваем и мужик-которого-убьем. Собраны воедино, как покемоны.

игра 09

Dungeon Siege II







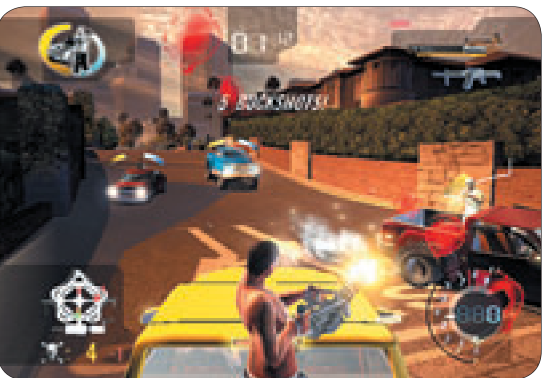


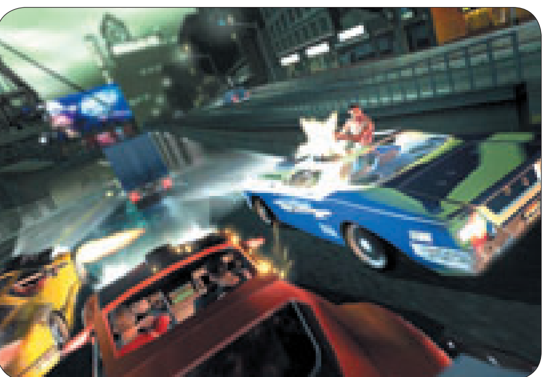
«Герои империй. Великие завоевания» (Great Invasions)

игра 10

вверху слева Быковозка выигранных на аукционе варваров-герулов собирается не основывать город, а плодить новые хищные орды.
вверху справа Кто к нам с мечом, тот сам обратно, Хорса! Сиди дома в Саксонии, Хорса! И вообще, как можно заслужить имя Лошадь?
слева К счастью, распинать никого не потребуется — стратагема «мученики» предназначена для укрепления в вере религиозного меньшинства, когда в провинции орудуют чужие проповедники. В данном случае Римская церковь добросовестно окучивает Британские острова.
справа Знакомо по Europa Universalis и Hearts of Iron, правда? Историческое событие, предполагающее выбор игрока. Хотя нет: если иконоборчество не принять в качестве государственной доктрины, то почти во всех провинциях начнется бунт. Какой уж тут выбор... Предательски выпирающее Slaves относится к стратагеме «работорговля». Учитывая, что очков морали в Great Invasions нет, а денежные поступления солидные...





игра 11

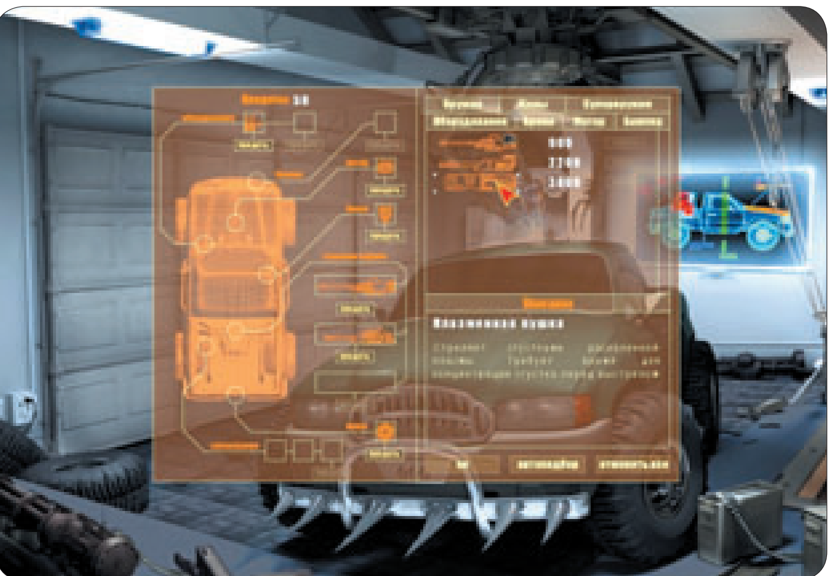
187: Ride or Die

вверху слева Так выворачивать руку с пистолетом, работая во время драйв-бай, не умеют даже самые отъявленные негры. Но очень мечтают научиться.
вверху в центре Машинку можно прикончить двумя способами: прострелить колесо и взорвать бензобак. В первом случае она, прежде чем взорваться, немножко покрутится на месте. Это главное отличие.
вверху справа Пулевые отверстия на машине — это, конечно, хорошо. Но как насчет того, чтобы нарисовать пулевые отверстия на неграх, беззубые вы мои?
в центре слева В дефматче следует сначала аккуратно подавить вражеского стрелка из дробовика, а потом переключиться на Гэтлинг и расстрелять машинку. В чьем воспаленном мозгу родились эти правила?
в центре Отстреливаться в таком режиме удобно. А вот вести машину не очень. По вопросу положения камеры стрелок и водитель коренным образом расходятся в мнениях.
в центре справа Таран — способ разжиться AK-47, «Узи» или гранатометом, если поблизости нет ни одного бонуса.

игра 12

«Дорога смерти»

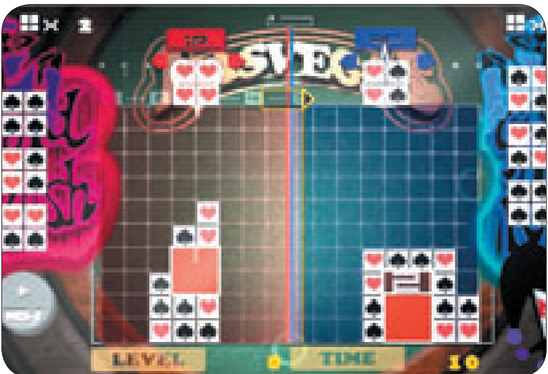


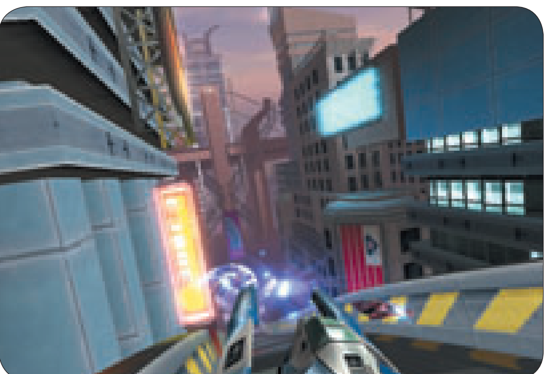
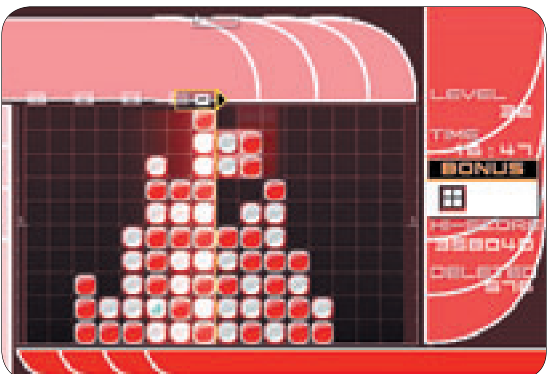






вверху слева Пиротехника. Если вы восторженно смотрите на этот скриншот, вы обречены, имейте в виду.
вверху справа Межмиссионный гараж, где мы быстренько перебиваем номера, снимаем пушки и вытираем кровь с колес.
слева Вот так и только так должна выглядеть «Дорога смерти»! И следы от колес добавьте! И монстров в пять раз больше, а пулемет мощнее.
справа А это — картинка из жизни. Сиро и вверх ногами.



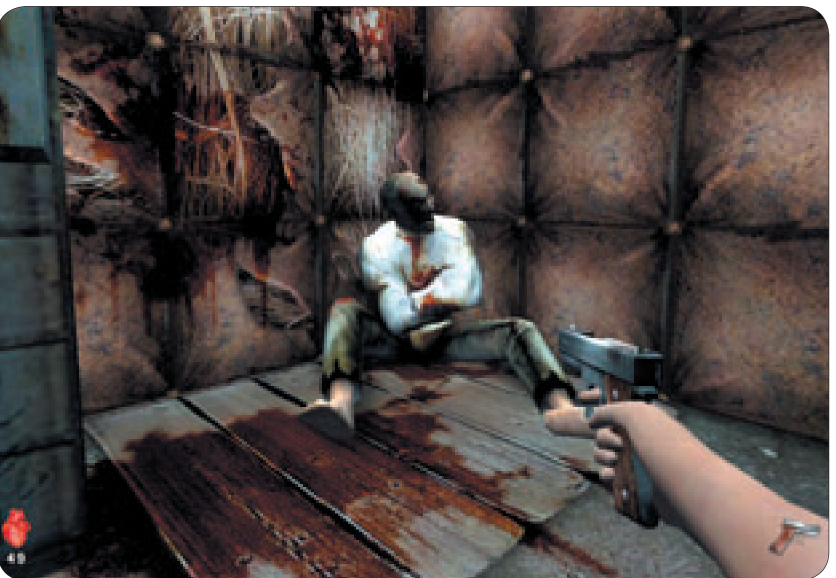


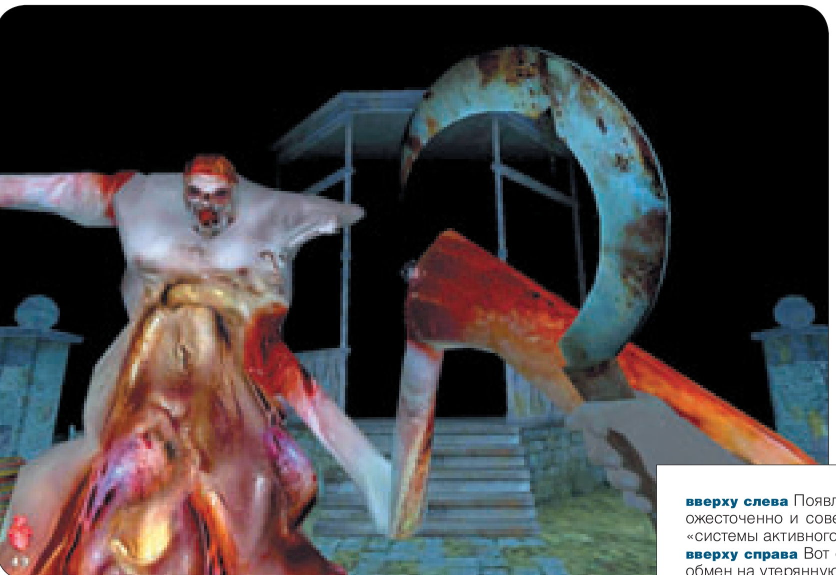

Wipeout Pure, Lumines, Coded Arms

вверху слева Wipeout Pure. Великолепие «Вайпаута» буквально впивается в ваши расширенные зрачки. Что скрывать — на PSP мы играем ради картинки.
вверху в центре Lumines. Символика прожигания жизни как нельзя лучше передает аддиктивную природу игры...
вверху справа Coded Arms. Даже по меркам киберпанка здесь много неона. Впрочем, за это владельцы PSP и отдают свои кровные.
в центре слева Wipeout Pure. Да, все эти небоскребы прекрасно умещаются в вашем кармане. А как оно выглядит в динамике!
в центре Lumines. При желании можно играть и без консоли — по памяти. Перед сном... Хуже, когда это происходит и без вашего желания.
в центре справа Coded Arms. Шутер про хакеров. Спокойный молодой человек при помощи плагина «ручной пулемет» побивает гигантского бага.

игры 13—15









игра 16

«Bloodline: Линия крови»

вверху слева Появление на экране четы давно усопших заставляет компьютер что-то ожесточенно и совершенно немотивированно считать. Это, видимо, эффект работы «системы активного шока». О ней говорил потрясающий человек Ян Будан.
вверху справа Вот с такими NPC приходится работать. Один, кстати, откроет дверь в обмен на утерянную игрушку.
слева Не пытайтесь рассмотреть задник. Это не близорукость, просто Bloodline скрывает дальние объекты от видеокарты. Да-да, как в эпоху правления Diamond Monster 3D.
справа Милашка медсестра мечтает познакомиться. Молодая, с ж. п., без в. п. и одной руки.









вверху слева Растительный мир планеты Процион богаче и разнообразнее флоры после-атомной калифорнийской пустыни, где были только кактусы и никаких кальян-деревьев.
вверху справа Кажется, добро в данном случае победит. Аптечка в правом верхнем углу — недоиспользованная. Когда героя снова ранят, она начнет восстанавливать HP. Практично.
слева Мутанты Проциона выражаются выспренно, но обращаются неформально.
справа Некоторые помещения выдержаны в стиле, который мы определить затрудняемся («Producers' plush»?). Но — выдержаны.

игра 17

MetalHeart: Replicants Rampage

игра 09

жанр **Эмансипированная NWN**
платформа **PC (Windows ME/2K/XP)**
продюсер **Крис Тейлор (Chris Taylor)** | ведущий дизайнер **Сара Булиан (Sarah Boulian)**
ведущий программист **Джеймс Лои (James Loe)** | ведущий художник **Кевин Пан (Kevin Pun)**
разработка **Gas Powered Games**
издание **Microsoft** | издание в России **«1С»**
дата релиза **Август 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 3 1200+, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2,5 Гбайт на жестком диске**

DUNGEON SIEGE II

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Так держать (правую кнопку)

Гротеск скользок. — Не Diablo, так NWN. — Пулеметный геймплей. — Три сезона. — Шмоттинг. — Делаем маневры. — Большая прогулка.

С Dungeon Siege II (www.microsoft.com/games/pc/dungeonsiege2.aspx) приключилась воистину удивительная история. Из-под электронного пера команды Криса Тейлора (www.gaspowered.com) и уполномоченных Microsoft-засланцев явился на свет гротеск, аддиктивный и утомительный одновременно, вылизанный до блеска монотонный увлекательный однозарядный многоразового использования безо всякого удовольствия принуждения чувства хорошо проделанной работы. Продукт. Истинное числовое значение пробы изделия ускользает так же ловко, как смысл вербальной характеристики. Пятьдесят уровней спустя (из ста возможных) редакционный герой все еще кромсает нелепые орды слабых полигонами монстров. Дорогая редакция, полуприкрыв глаза, стоически держит правую кнопку.



Окрестить центрального персонажа Боткиным следовало хотя бы ради такого диалог-меморандума: «I'm not the Botkin you once knew»...

Важное замечание: Dungeon Siege II (DS2 в девственных лесах Подмосковья) нельзя с легким сердцем списать в стадо Diablo-клонов. Чего-то не хватает. А другого через край. В поисках адекватного инструмента юстирования подсудимой выгодно вспомнить Neverwinter Nights, также прелюбопытнейшую помесь бобра с козлом. DS2 раскованнее в стычках, щедрее в отделке и гладкости скармливания поля брани ногам и копытам героической партии порубаев. И совершенно эквивалентна NWN в диалогово-сюжетной немощи. Перед нами технологически эмансипированная вариация на тему BioWare-мелодии. Вяло плещем руками, бдительно держим правую кнопку.

Геймплей-философия Dungeon Siege II зиждется как раз на фундаментальной идее удержания сами-знаете-чего. Благополучно возвратившиеся с E3-мероприятия .EXE-полубоги несколько ошиблись в прогнозах: игродевелоперы еще не заключили дьявольский пакт с производителями периферийного оборудования. Отчаянный истребитель DS2-нечисти способен, при известном желании, превратить геймплей в миллион-миллион-миллион сосредоточенных щелчков мышиной кнопкой по монстрочерепушке. Но благоразумные граждане ограничатся полностью автоматическим режимом: волшебники и мордовороты чудесного мира DS2 исправно и продолжительно молотят в указанные курсором места с решимостью и эффективностью хорошо смазанного армейского пулемета. Любые прошения о смене геймплей-пластинки недоуменно отводятся вон.

Три прохода (сложности) DS2 на короткой ноге с размышлениями о бренности всего человеческого. Первый и простейший из уровней, предназначенный для гадокосильщиков квалификации 0-39, поглощается в один присест под лакомым соусом познавания. Сколько квестов! Сколько аппетитных деталей! Предлагаемый ландшафт открывается до последней травинки, каждая тек-

стура изучается под микроскопом, виды подвергаются навязчивому любованию. Все образцы сборносоляночного оружия (из трех и более частей) в обязательном порядке склеиваются. Раскиданные по стране призраки выискиваются и освобождаются от мук. Бортовой журнал искателя приключений заполняется с языком на плече, маниакально, до последней запятой в категориях.
И что? Дальше будет забавно: после обязательного сюжетного финта в финале и победительных титров Dungeon Siege II преспокойно «перезарядится». Испытание марафоном начинается сызнова, но уже с проверенной командой и полным набором героического item-хлама! Нежданный девелоперский гуманизм, признаемся. Любовно воспитанные и обутые в лучшие лапти персонажи начинают взрезать податливую мякоть следующего уровня сложности (40-69, 70-100, далее везде), партия идет, не тратя попусту время и силы на милые глупости побочных квестов или сомнительные сокровища сундуков-заначек. На повестке дня — опыт и мародерство. С таким циничным настроем (и запаянной в пол пр.к.) герои бодро проходят сквозь «зрелость». О тяжелой судьбе партийных на максимально выкрученных настройках сложности читайте, пожалуйста, в редакционных мемуарах. Мы больше не мо...
Насколько РПГ эта РПГ? Уже испытанные в оригинале четыре класса продолжают тянуть довольно невзыскательное существование, без фейерверков. Кому-то достается больший пул магической

> РУЧНАЯ СБОРКА ВОЛШЕБНОГО СПОРТИНВЕНТАРЯ РАЗРЕШЕНА, НО БЕСПОЛЕЗНА. РЕДКАЯ ТВАРЬ ПЕРЕПЛЮНЕТ В ОРИГИНАЛЬНОСТИ ГЕНЕРАТОР СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ.

энергии, кто-то изобретательно уклоняется от ударов, кто-то просаживает все уровневые очки на взвинчивание заклинательных мощностей. Бытовуха. Классовые способности уверенно растут до 50-60-процентной отметки, а после лишь кушают бесценный ресурс. Растянуть дерево умений не до сорокового, а до сотого уровня дизайнеры игры просто не догадались. Почему?! Факт вызывает удивление, ибо все остальные неотъемлемые аксессуары, включая типы заклинаний, префиксы унд суффиксы магического барахла и иже с ними и несолонохлебавши, устойчиво растут вплоть до самой вершины карьерной лестницы. Так, банальным fireball-заклинанием с нами делятся только к убеленному сединами «полтиннику». Уважаемый Крис, это попахивает классовой борьбой, это то, из-за чего русский богомольный народ страдал 70 лет с лишком. Одумайтесь! Пришейте, что ли, патч.
Местный шоппинг (а точнее, лутинг) — чистая сказка. Лучшие куски обмундирования чаще всего адресуются отсутствующему в партийном комплекте классу, не обессудьте. Части так называемых «уникальных» наборов — идея не новая — с легкостью фигурируют в заплечном мешке в трех или четырех экземплярах. Некоторые из них обязаны оказаться дешевыми китайскими поделками — так решила дорогая редакция на внеочередном пленуме. Наше подозрение просто обязано оказаться справедливым, ибо одновременное ношение сразу трех одинаковых неповторимых колец (!) искомого космического усиления их коллективных качеств не приносит, увы. Единственный бесценный взнос DS2 в мировую культуру РПГ-шмоттинга — и мы искренне недоумеваем, почему о том молчит пресса и сами разработчики, — заключен в скромном алхимическом заклинании. Которое превращает лежащие на земле вещи в



звонкую монету, — с челночными маршрутами до магазина и обратно можно попрощаться. Если бы предметы еще разрешалось разглядывать, не поднимая с пола... Мечты, мечты.

До головореза нашей мечты не способен достучаться даже десяток сильно раздосадованных монстров — это нормально. Острая жизненная недостаточность обнаруживается у представителей всех классов, кроме воинского, не сразу, но довольно скоро. После набега отдельной гвардейской гадороты, чьи фантастически угловатые трехполигонные тушки плотно забивают экран до самого горизонта, от позорного группового рессуректа в близлежащем поселении (и потери хорошего процента в золотых) группу спасает лишь файтер. Кем бы вы ни руководили в начале стычки, через пару минут управление автоматически передается на вояку — который без лишней мысли должен оставить безвременно павших братьев зреть и возвращаться в сознание, уводя «паровоз» прочь. Лучники, маги и клирики полезны, но срок их годности в бою краток. Выживанию в толпе (самый веселый момент игры) способствует только одно средство: своевременное отступление. Искусственный интеллект умеет собственноручно выбирать цели, он в меру ловко огибает впечатляющие выпуклости ландшафта, но о тактических маневрах и отходе ему никогда не рассказывали. Если не вы, значит — никто.

Идеальной приключенческой партией Dungeon Siege II станет команда из четырех или пяти файтеров и контролируемого вручную клирика в роли центральной клинической больницы. Больше не нужно. Либеральная ролевая система позволяет обучить основам медицины абсолютно любого персонажа — достаточно вручить ему базовый клирик-спелл. Через тридцать секунд даже у самого безбожного головореза объявятся зачатки благочестия, и он, будучи экипирован базовым эскулаповым заклинанием, с успехом сыграет роль медбрата. Вот еще один маленький гениальный сувенир им. Криса Тейлора: самостоятельно реализуемые спеллы. Их может быть всего два (к счастью, на выбор игрока), они активируются помимо вашего желания, совершенно независимо от воплей, проклятий и судорожных манипуляций человека перед монитором. Малая автоматизация, невероятно удобно, лучше ненаглядной правой кнопки! Маги сами накладывают расслабляюще-ослабляющие заклятья, клирики латают пострадавших — а вы беспомощно наблюдаете, как убывает уровень вяло регенерирующей маны. К счастью, подозрительно знакомые красные и синие мензурки в DS2 растут на кустах. Буквально.

Древний графический движок Gas Powered Games заставляет устыдиться древний графический движок BioWare. Заявленный неделимый мир (с разумными исключениями на телепортирование и дизайнерское нежелание создавать убедительные переходные зоны между пустыней и тундрой) с лесами-водопадами-подземельями-равнинами-оврагами действительно подгружается равномерно и поступательно, без единого loading-экрана. Трюк нехитрый, но действенный; возникающее в результате позитивное ощущение грандиозной пешей прогулки удается победить только исключительной монотонностью и несусветной длиной грандиозной пешей прогулки. Да, задники ручной работы. Да, многохудожественные. Но принцип «закидай огнешарами забей мотыгой стукни бумерангом палкой ткни забей зубилом» все равно превращает сиквел Dungeon Siege в выездной тур заслуженных ветеранов областного мясокомбината. Они всюду видят колбасу. Мы тоже: по крайней мере в так называемых «ролевых играх» Криса Тейлора.

Суперспецумения выламывают из нагромождения монстрополигонов воистину чудовищные цифры нанесенного ущерба: 2700! 9999!! 14718!!! Ох.

игра 10

жанр **Europa Universalis Lite**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
дизайнер **Филипп Тибо (Philippe Thibaut)**
ведущий программист **Лука Каммиза (Luca Cammisa)**
художник **Седрик Аннотт (Cedric Hannotte)** | музыка **Dopsound**
разработка **Philippe Thibaut Studios**
издание **Nobilis** | издание в России **Play Ten**
дата релиза **5 августа 2005 г. (в России — 15 сентября 2005 г.)**
рекомендуемое железо **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

«ГЕРОИ ИМПЕРИЙ. ВЕЛИКИЕ ЗАВОЕВАНИЯ» (GREAT INVASIONS)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Зрелый концептуализм*

Поддеть Хассана. — Дать вводную. — Уесть Анн-Мари. — Представить case study. — Достать Базиля. — Понятие авторской концепции. — Роль журналиста в формировании вкусов игроков.



Хассан, закройте дверь, пожалуйста. Да, с любой стороны. Спасибо. Господа, господа! Прошу тишины! Оставим до поры сплетни и избитые шутки про факультет киберспорта. Да, троечники. Да, голова, чтобы гарнитуру на нее цеплять. Но ведь и здесь не отличники — все школьные отличники поступают на девелоперский, правда, Анн-Мари? Нет, я сказал не на английский лад, я сказал «девелоппёрский», не нужно меня перевирать.

Итак. Те из вас, кто почтил своим посещением мою последнюю лекцию, знают, что я рассказывал о так называемом переходном периоде — когда уже появились дипломированные девелоппёры, но дипломированных журналистов-жуёров еще не готовили. В результате возник прискорбный разрыв между муками творцов и повседневной жизнью жуёрского социума — в первую очередь по вине игровых журналистов, потакавших низменным вкусам простых жуёров.

Сегодня мы поговорим о том, как игровая журналистика должна осуществлять свою воспитательную функцию и приближать гейм... простите, жуёров к правильному пониманию авторского замысла.

У Great Invasions, как и у ее прототипа Europa Universalis, хардкорно-кардбордное, то есть картонно-настольное, происхождение.

Case study (молчите, Анн-Мари!) — один из первых образчиков зрелого концептуализма, Great Invasions, то есть Les Grandes Invasions нашего компатриота Филиппа Тибо; Хассан, напишите на доске: «Philippe Thibaut». В 1992-м месье Тибо сделал картонную Europa Universalis, а позднее принимал участие в ее шведской КИ-адаптации. Все скачали Great Invasions с www.overdogs.com?

Ваша задача — раскрыть рядовым игрокам глаза на очевидные вещи. В частности, на то, что воззрения, согласно которым жуёр должен получать удовольствие, — примитивны, вульгарны и не имеют хождения в академических кругах. Внешний вид, пауза по кнопке Pause/Break и даже неуклюжий курсор — это средство, с помощью которого автор хочет вызвать у игроков светлую печаль по великим играм древности, которую они обязаны испытывать из уважения. Управление профессиональное — жуёр должен читать манюэль и знать, что армия в чужой провинции автоматически осаждает находящийся в ней город, а золотой топорик означает преждевременный штурм лбом о стену.

Не тяните руку, Базиль, вы не в школе. Вам не нравится, что в GI нужно играть сразу за несколько наций? Потому что вы лентяй, Базиль Наив. И не нужно заявлять, что вам нравятся бритты, но не небритые вестготы и остготы, которых можно к тому же препоручить AI. Вы должны быть над схваткой и спокойно зарабатывать очки победы. Вас фрустрирует, что они одновременно являются ценным ресурсом, без которого и губернатора в провинцию не посадить? Базиль, это и называется «авторская концепция». Она хороша, потому что свежа и оригинальна... была свежа и оригинальна. Брюзжать, что «команду» стран и племен нельзя подбирать собственноручно, — глупо. У вас есть возможность купить свеженародившуюся нацию в ходе партии, на аукционе. Вы говорите, протоварварские племена налетчиков — плохие командные игроки, так как автоматически контролируются AI и нападают на партнеров, а церковь в команде слишком сильна, плодит стада миссионеров, гомогенизацией религиозных воззрений укрепляющих национальное единс-

* Семинар, проведенный профессором Эженом Фиакром с группой будущих журналистов-жуёров в Людологическом колледже, что в XV арандисмане города Парижа.

тво стран-партнеров и при случае возводящих бесплатные храмы? Вы забыли про благословения и анафемы отдельным народам, Базиль. А все вместе это называется «уважение к истории». Un respect historique absolu. Почему тогда и ирландцы, и новгородцы исповедуют «германское язычество»? Автор имеет право не вдаваться в детали. Да-да.

Другая игровая концепция имеет глубокие корни в творчестве знаменитого русского ученого. Хассан, напишите на доске: «Lev Goumileff». Месье Тибо придерживается теории пассионарности: народы в GI проходят через несколько стадий развития. Сначала они антеварвары-налетчики, затем увлеченные войной варвары с порождающими войска обозами, затем основывают королевства, где монарх может заняться экономикой и дипломатией, и наконец создают большие империи с развитым местным самоуправлением, способные заключать полноценные торговые договоры. Базиль, ваше нытье невыносимо. Вы собирали империю по кирпичику и очень расстроились, когда титульный народ утратил пассионарность и повсюду начались бунты? Не нужно было класть все патиссоны в одну корзину. Купили бы себе свежий народ, Базиль. Эта игра учит нас не только распределять внимание, она показывает, что все течет и нужно быть эвентуальнее. Какой еще аудит, Базиль? Это не аудит, это сама непреклонная судьба — когда игра случайным образом выбирает одну из провинций и подбрасывает игроку проблему, связанную с текущим состоянием области: бунт, пожар или еще что-нибудь.

Наконец, стратагемы, господа. Это эффективно и эффектно — в критические моменты игрок может склонить чашу весов в свою сторону в отдельном сражении или даже в войне. Средств предостаточно: убийство вражеских военачальников, мятеж в провинции, дурные знамения, дезертирство, бандитизм. Я прекрасно осведомлен, что это аналог карт со специальными событиями из настольных игр, Базиль. Но вы все равно считаете, что это интересно? Неплохо. Вы даже получили удовольствие, насылая несчастья на англов, саксов и ютов и разбивая их по отдельности, улестив династическим браком и сепаратным миром? И вы в восторге от стратагемы «удачный бизнес» (да-да, Анн-Мари, «антрепренерство»), которая дает и денежную прибыль, и полезное провинциально-инфраструктурное сооружение? Базиль, почему, когда я вижу и слышу вас, мне в голову приходит словосочетание «бретонское чучело»? Из-за копны волос или неправильного «r»? Нет, я не могу согласиться, что игры с их многосторонним потенциалом должны вызывать у игрока радость. Но я и все остальные выслушаем вас. Ах, вы подозреваете, что очки логистики — коровье седло? Вы выросли на ферме, Базиль? Очки логистики — концептуальное средство ограничения экспансии. За то, чтобы двигать армии, нужно платить. Неважно, что платить приходится совсем незначительные суммы, хороша сама идея. Очки управления государством, которые нужно покупать раз в три года? Видите ли, в серьезной стратегии обязательно должен быть самый главный экран, непременно содержащий некоторое количество слайдеров. Этот экран олицетворяет наивысший уровень управления, и даже если единственным разумным выбором является оттаскивание слайдеров вправо до упора, игрок должен делать это собственноручно. Мануально. Игрок, который прыгает между двумя империями, королевством и Святым Престолом в военном, экономическом, дипломатическом и религиозном режимах, должен иметь иллюзию контроля. Нет-нет, про это писать не принято, если вы только не собираетесь работать в очень узкоспециализированных изданиях...

Заставка Great Invasions больше подходит для survival horror'а: сидит монашек, мирно пишет историческую хронику, и вдруг в монастырское окно запрыгивает семифутовый викинг с топором! А мы-то думали, это будет десятифутовый викинг...



Жан-Люк, почему то, что вы неловко держите под столом обеими руками, издает звуки? Что у вас там — хорек? Антикварная PSP. Очень мило! Положите на мой стол, немедленно. Отдам на следующей лекции. И не пытайтесь передать аккумулятор Жан-Анакэну. Несите его сюда.

игра 11

жанр **Поддельная гетто-аркада**
платформа **Sony PlayStation 2, Xbox**
ведущий разработчик **Матти Рич (Matty Rich)**
ведущий программист **Лионель Буше (Lionel Bouchet)**
арт-директор **Тьерри Перро (Thierry Perreau)**
разработка и издание **Ubisoft**
дата релиза **Август 2005 г.**

187: RIDE OR DIE

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Едут черные

Код для убийства. — Правда жизни. — Бакшот. — Бустер-тварь. — Марио — король худа.



Игра 187: Ride or Die (www.187game.com) идеально передает представления белого европейца о жизни черного американского гетто. Еще бы, с таким-то имечком! 187 — это полицейский код, означающий убийство, о чем поставлены в известность только мы с вами, лос-анджелесские негры и разработчики из куртуазной парижской студии Ubisoft (www.ubi.com)... В черном американском гетто негры круглые сутки гоняются друг за другом по кольцу на спортивных машинках и больших джипах, палят, странно вывернув руку, из автоматических пистолетов и, высунувшись из окошка по пояс, — из национального негритянского автомата АК-47. Взрываются бензоколонки. Гибнут случайные автолюбители.

Если слово «fuck» используется тут на каждом шагу — какого дьявола этот «fuck» проглатывают смелые рэпперы на саундтреке?!

Черт, да это практически документальная игра! У 187 на редкость смешная концепция. Представьте себе идиллический аркадный рэйсер Mario Kart (MK) — с простенькими трассами, черепашьими панцирями, которые можно подобрать и применить к сопернику, и, самое главное, с напарником. Видите ли, популярность последней серии MK (Double Dash на GameCube) объясняется тем, что вашему другу больше не нужно сидеть сложа руки, покуда вы проходите чемпионаты и выигрываете новые машинки. Он лихо висит на вашем автомобильчике, движениями крупа помогает входить в повороты, осыпает противников снарядами. Даже из заездов на время на одной машине можно сделать командный вид спорта...

Нарисовали милую картинку? А теперь поместите эти трассы в сердце ночного Лос-Анджелеса, поменяйте черепашек на автоматическое и полуавтоматическое оружие, коктейли Молотова и гранатометы, а напарника сделайте карликовым черным парнем, тонким голосом выкрикивающим страшные оскорбления.

187 отчаянно старается казаться продуктом субкультуры, породившей Def Jam: Fight for New York. Но почему-то не кажется — субкультура не прощает фальши в интонациях. По ее меркам перед нами позер, белый говнюк очкарик с высшим образованием, стремящийся выдать себя за коренного жителя гетто. Урбанистическим лексиконом игра владеет, но весьма поверхностно: путает термины, бытующие на Западном побережье, с терминами, бытующими на Восточном; допускает синтаксические и (ужас) пунктуационные ошибки и даже тогда, когда пишет (в субтитрах) все правильно, в устной речи так налегает на слова «гангста», «фул» и «хоуми», что сразу становится ясно — в Южном Централе сценаристу пришлось бы хуже, чем белому копу с плакатом «Я тоже нигтер, уроды».

До едкой сатиры на американский образ жизни уровня GTA: San Andreas 187 тоже не дотя-

гивает. Во-первых, все свои знания о неграх разработчики почерпнули из того же GTA, приняли их всерьез, и душераздирающая история о подвигах правильного ниггера Бака, спасшего свой худ от кодлы Кортеса, начисто лишена иронии. В cut-scenes полным-полно взрывов, буллет-тайма и стрельбы с двух рук в падении, они сделаны очень глупо и дешево, но при этом дышат гражданским пафосом фильма Bad Boys, а может быть, даже и Bad Boys 2. Во-вторых, игра совершенно бесхребетная. В ней нет ни одного педестриана, под бандитскими пулями гибнут лишь безликие гражданские автомобильчики, а в заездах с копами (все они происходят на одной и той же трассе) нам ВООБЩЕ запрещают стрелять.
Игровая сторона 187 вызывает не меньше претензий, чем идеологическая. Картинка стандартная для эпохи NFS: Underground. Блюр в несколько слоев, за которым слабо угадывается некое шевеление. Шевеление шевелится не очень бойко — игра разработана одновременно под Xbox и PS2 и, как и всякая игра, разработанная одновременно под Xbox и PS2, на PS2 жутко тормозит. Двадцать, двадцать пять кадров в секунду — смешно по стандартам Burnout. Модель вождения — Mario Kart, самый нижний уровень аркадных гонок; Underground по сравнению с этим — раллийный симулятор. Трассы очень простенькие.
Основа игровой механики — стрельба. В одиночном режиме ее берет на себя AI, и все, что от вас требуется, — это давить бонусы и вести машину (если, конечно, эти вовремя производимые заносы можно назвать вождением) с зажатым правым верхним шифтом. Об остальном матерящийся негритенок в маечке сам позаботится. Подбитые машины взлетают в воздух в режиме рапида (см. Burnout 3), из них без особой крови вылетают негры-манекенчики. После взрыва авто восстанавливается в хвосте пелетона, если только заезд не идет по Особым Правилам.
Включены все возможные виды аркадного жульничества — от кортежа нельзя оторваться (догонят если не на первом, то на втором повороте, как ни терзай ускоритель), но нельзя и отстать. В городских заездах игра идет практически без сложности.
Помимо городских гонок фантазии разработчиков хватило еще на два режима: гонки на природе по широченной автостраде с четко заданной целью (отконвоировать джип; держать скорость выше ста семидесяти километров в час, если не хочешь, чтобы в багажнике сдетонировала бомбочка) и дуэли на замкнутых аренах. Дуэли на аренах с участием автомобилей мне всегда казались на редкость идиотским занятием. Только разогнался — уже пора останавливаться. Только остановился — уже пора разгоняться. Какой вообще смысл использовать во всех этих дефматчманеврах автомобильчики?
А гонки по автостраде прекрасные. Там надо скакать по встречной полосе и подставлять свой экипаж под предназначенные для ценной машинки выстрелы. Не забывайте еще, что через 187 красной нитью проходит кооперативный режим: напарник сидит за вторым геймпадом, палит по противнику правой аналоговой рукояткой и, самое главное, контролирует буст. Ускоритель то есть. Сатанинская, но весьма развлекательная находка. Стрелок хочет ускоряться именно тогда, когда это — последнее, что нужно водителю. И наоборот. Водитель кричит: «Ходу, зараза!» Но пульт управления у стрелка...
Ни одна игра со сквозным кооперативным режимом не может быть стопроцентно плохой. Вдвоем есть где развернуться — в гонках с Особыми Правилами, где под колеса противнику следует бросать мины, в подтибренном из NFS режиме Knockout (теперь со стрельбой!), да даже в дефматче, где надо вперемешку использовать карабин «Сайга» и многоствольный пулемет Гэтлинга (не спрашивайте). И сквозь страшный негритянский жаргон вдвоем как-то веселее продираться. Можно даже сказать, что в режиме кооператива 187 — вполне приличная игра. Но вот незадача: при такой эксплуатации из-за всех этих лос-анджелесских стен, АК-47 и матерящихся ниггеров проглядывает милая и улыбчивая парти-аркада Mario Kart: Double Dash. Сдается мне, на этот эффект разработчики не рассчитывали.

В геймплее 187 есть два неочевидных тактических момента. Первый: за красивые заносы восполняют ускоритель. Второй: если протаранить машину соперника, вражеский стрелок выронит свой АК прямо нам в руки.



игра 12

жанр **Аркада**
платформа **PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)**
руководитель проекта **Денис Тепляшин**
программирование **Денис Тепляшин, Александр Белов**
графика **Дмитрий Семенков, Алексей Смирнов**
разработка **Psycho Craft Studio**
издание **«Новый диск»**
дата релиза **Август 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 800, 64 Мбайт ОЗУ, DirectX9-совместимая видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ, 1,15 Гбайт на жестком диске**

«ДОРОГА СМЕРТИ»

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Пустыня жизни

Изгоняющий дьявола. — Спасательные круги. — Методы борьбы. — Огонь по линейке. — Вы еще здесь?

Друзья, нам нет нужды объяснять цель нашей встречи. Цель нашей встречи святая. Нет, мы не о стонах детей, мы о толпах слепцов, что сотворили себе кумиров. Словно отара без вожака, бредут они в тумане своего идолопоклонничества, глухие к зовам разума, на ощупь, сбивая в кровь ноги, без цели и идеи. Сердце сжимается от великой жалости по заблудшим душам, мы подаем им руку помощи, не забывая, однако, в другой сжимать меч очищающего гнева. Белого, страшного. Готового назвать поименно всех демонов-искусителей и здесь же, немедля, призвать их к ответу. Crimsonland Беспощадный ко времени — старейший и злейший из них. Он разбросал своих нечистых отпрысков по всей Сети, сладким процессом заманивая в царство забвения клерков и их пастырей, неразумных детей и старцев, впервые возложивших длани на клавиатуру. Formido Невыносимо сложный — наследный принц, так удачно подхвативший дело порабощения слабых умом. Kill Deal Говорящий по-русски — зловещее знамение, недвусмысленно вопиющее, что враг достиг нашей территории. Deadhunt Красивый — каемся, просмотрели, как зло обрело другую форму, перешло в полное трехмерье и обзавелось видом от первого лица, принимая под мерзкие знамена свежие легионы обращенных. Наконец, Evil Invasion Острый умом — юное, не бреющее бороды дитя, в фэнтези-теле и с магическим жезлом в руке. Все они, не будем забывать, лишь бледные тени седого ужаса: аркады Asteroids Примитивной — способной уморить голодом любого, кто узрел ее на аркадной машине и, не имея сил противиться, прикоснулся к сверкающим кнопкам. Звон жетона, и ящик Пандоры распахнулся.

> Если в процессе игры вы вдруг услышите глухой хриплый голос, не пугайтесь. Это, как мы читаем на официальном сайте игры, «сногсшибательные комментарии от взбесившегося бортового компьютера». Интересно, что он говорил до бешенства?

Но не бойтесь тьмы, сегодня мы не одиноки в своем истовом стремлении к свету. Видите на груди сияющие кольца? Это диски «Дороги смерти» (возможно, «ДС», иногда просто «Дорога», www.psychocraft.ru/road666) — пылающие жернова, молотящие бесов в труху и пыль. Стоит, наверное, сказать: «ДС» столь удачно держит личину еще одного Crimsonland, что поначалу полагалось откупиться мерой «нашвыборов» и сдержанной речью в ее адрес. Похвалить геймплей, неловко потрепать по щеке за находки в области ммм... находки. Наконец, вознести до небес саундтрек и графику. Однако положительные черты стали проступать все отчет-



ливее, рельефнее, ярче. И мы одумались. Ну вот хотя бы. Доподлинно известно, что любое вышеназванное отрепье может быть совершенно свободно утянуто из Сети и немедленно опробовано. Мы говорим страшное «нет» таким проискам. Они порождают невоздержанность и алчность! Отныне всяк желающий обязан купить алкаемый товар и обломать все колья StarForce-защиты. И пара пластмассовых вертушек здесь не предел, поверьте. Мы ясно видим будущее, когда shareware-бирюльки будут выходить на дисках повышенной вместимости и стоимости. В отдельной папочке свернем кишки сюжета, мощной взведенной пружиной — она должна выстреливать сразу, обдавая любого, кто сунет нос, жирной похлебкой с иными мирами и одинокими странниками. Терновым кустарником цепляться за одежду, вставлять палки в колеса и чинить прочие препоны, не пуская страждущего к игре, мрачно и сладострастно прокручивая пред его глазами экраны текста. В них же будут оговорены цели миссии, что-нибудь вроде «уничтожить как можно больше врагов», но о том, что за отведенное время требуется собрать синие артефакты, мы умолчим! И пусть грешник начинает игру снова и снова, втирает мышь в поверхность стола, изрыгает вместе со слюной проклятья, съезжает с катушек. Браво, хитрющая и коварнейшая «Дорога»! Столь изощренные пытки не снились и святой инквизиции! Мы видим улыбку на твоем лице, «ДС» Молотящая ведьм. Получит ли несчастный удовольствие от игры? Сомнительно. Ведь в заплечном мешке ждут своего часа местные Шалтай и Болтай — трехмерный движок и реалистичная физика. На грешную, покрытую, что твой пирог мухами, копошащимся зверьем землю мы смотрим парящим кречетом. При этом центром всего сущего является крохотный зеленый автомобиль! Он крутится и так и сяк, силясь поймать свой хвост, закладывает виражи, и мы вместе с ним. Ориентация в пространстве и времени теряется мгновенно и надолго, вестибулярный аппарат, горько вздыхая, с ужасом наблюдает штормовую качку на экране. Прочувствуй картину, читатель, представь, как этот хаос внезапно сменяется мертвым штилевым затишьем. У внедорожника перегрелся мотор или под днище опять забралась на ночевку крыса? Лягушачьего цвета колесница с видимым удовольствием бороздит сочную полигональную зелень, ни на секунду не задерживается, форсируя заросли кустарника, но каменеет, наехав на очередного гада. Не нужно морщиться, это работа физики. От удара кулаком, смотрите-ка, многотонная машина переворачивается и ползет далее на крыше, понукаемая тычками и пинками. А внизу экрана тик-так — спешит вперед счетчик окончания мучений. Время уходит, скользит мимо нас, подагрической черепахой развалившихся в пыли. Забудьте гордыню, «Дорога» учит смирению. Догадывались ли вы о том, что нападающие могут быть разного роста, поэтому стрельба в их сторону будет бесполезной? Берите в руки линейку те, кто заказывал «зубодробительный аркадный геймплей». Примеривайтесь, палите, промахивайтесь, получайте попутчика под колеса, начинайте церемонию сызнова. В гараже между миссиями вы получите доступ к шотганам, сдвоенным пулеметам и даже ракетницам, но они имеют свои странности. Вы их со временем узнаете, не будем лишать вас свежести ощущений... Здесь не играют, это верно. Режимы «Охота» и «Выживание» — на деле уровни сложности «Нереальный» и «Вы еще здесь?» — созданы для воспитания крепкого сознательного поколения. Взращенное в пылких дружелюбных условиях «Дороги смерти», оно в будущем подарит человечеству «ураганные шутеры», «убойные стратегии», «напряженные аркады» и «улетные квесты». Улетать и напрягаться придется, а еретики-отступники, художники, писатели и прочий сброд к тому времени отправятся осваивать разоренные ураганами территории на другом конце земного блина.

На официальном форуме игры (www.psychocraft.ru/forum/viewforum.php?f=2) замечена тема с названием «Сделаем игру вместе, или Вопрос об easy-патче». Как в таких условиях прикажете закаляться стали?



ФРАГ СИБИРСКИЙ

Шоу начинается

Слияние. — Прикладной футуризм. — Основные цвета. — Плагин шотгана. — «Только так!» и «Кто знает?»



Любая консоль — это попытка убрать во взаимодействии между игрой и игроком все лишнее. Это вдвойне справедливо для карманных (наладонных и, может быть, даже наколенных) платформ. Сколько их было! Выжил GameBoy — как самый минималистский (консоль с ЧЕРНО-БЕЛЫМ экраном!), самый приспособленный; а за ним потянулись и GameBoy Color с GameBoy Advance. Консоли от конторы по имени «Нинтендо», в качестве целевой аудитории упорно рассматривающей японцев и детишек дошкольного возраста...

Теперь у «Нинтендо» новое, и очень странное, увлечение — Nintendo DS. Эта штука — своего рода карманный ремейк N64, она противоречит всем принципам производства успешных консолей, у нее лишний экран и лишний орган управления (тачскрин)... Но продается тем не менее неплохо.

С другой стороны — PSP (сиречь PlayStation Portable). «Сони» впервые пробует себя на рынке карманных (нательных) консолей, но делает это по правилам. Вообще PSP — это карманная PlayStation 2, интегрированная с собственным геймпадом и широкоэкранным телевизором. В теории. На деле, конечно, послабее PS2... Но это никак не отменяет того факта, что ты держишь в руках полноценную трехмерную консоль-геймпад с очень красивым, ярким и сравнительно большим (4,3 дюйма по диагонали) экраном. Полное слияние платформы и пользователя: не нужны ни телевизор, ни шнур; диски (маленькие, в прозрачных кейсах) можно менять «на лету»; Wi-Fi позволяет сражаться с другими PSP-собственниками (у каждого свой экран, все как у людей). Впервые в истории карманных консолей имеется аналоговое управление.

Стоит лишь взять PSP в руки, и ты понимаешь — перед тобой венец творения, эта штуковина в «Цивилизации» Сида Мейера венчала бы какое-нибудь научное древо на манер корабля к Альфе Центавра. Но стоит только взглянуть на цифры продаж в Японии Nintendo DS и Sony PSP (DS бьет PSP в соотношении 4:1) — ты начинаешь подозревать, что не все так просто.

игра 13

ПЛАТФОРМА **PlayStation Portable**
ЖАНР **Футуристическая гонка**
ГЛАВНЫЙ РАЗРАБОТЧИК **Колин Берри (Colin Berry)**
ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК **Эшли Сэндерс (Ashley Sanders)**
ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ **Дэйв Берроуз (Dave Burrows)**
РАЗРАБОТКА **Studio Liverpool**
ИЗДАНИЕ **Sony Computer Entertainment**
ДАТА РЕЛИЗА **Март 2005 г.**

WIPEOUT PURE



Пятьдесят процентов того, во что на PSP можно поиграть уже сейчас, — это гонки. Они просты в изготовлении, подразумевают кратковременные и многочисленные (в самый раз для карманной консоли) заезды, их очень просто сделать красивыми (пустить над трассой пару вертолетов или барражирующий истребитель — благо аппаратные возможности позволяют), а красоты эти очень легко продемонстрировать друзьям («ого! истребитель!»), которые побегут и тоже купят себе PSP.

Как и Ridge Racer, Need For Speed: Underground — Rivals и Midnight Club 3: Dub Edition, Wipeout Pure (www.wipeoutpure.com) — не эксклюзивная разработка под карманную сверхновую, а скорее незначительное отклонение от идеалов зарекомендовавшей себя на PS2 и ПК серии. Но из всей этой линейки Wipeout меньше всего напоминает попытку отделаться неуклюжим, пораженным в правах или попросту недоделанным ремейком. И больше всего — настоящую игру.

Отметившись в фильме «Хакеры», «Вайпаут» стал игрой фольклорной, символом компьютерных развлечений устремленной в будущее прогрессив-

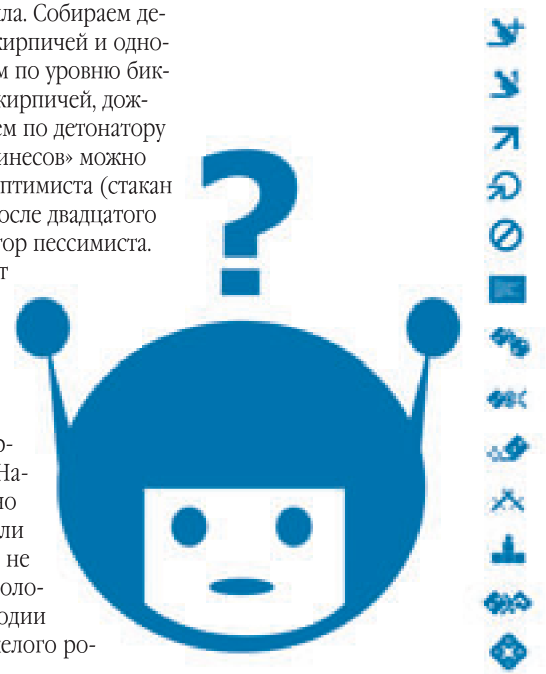
ной молодежи, образцовой футуристической гонкой. Тут все такое футуристическое! — и небоскребы, и баннеры, и аэродинамические гоночные средства на весьма антигравитационной подушке, и ракеты, которыми эти средства друг дружку поливают почем зря, и провоцируемые землетрясения, и, конечно же, музыка. Передовая графика, передовое управление, передовой геймплей.
Но играло в «Вайпаут» куда меньше народу, чем, скажем, в Ridge Racer, не говоря уж об NFS. На то есть причины. «Вайпаут» беспрецедентно сложен, здесь нужно обретать и проявлять настоящее мастерство, и вообще, если убрать всю футуристическую шелуху, перед нами окажется не простенькая гоночная аркадка, а скорее симулятор. Может быть, даже раллийный. Концепция левого и правого воздушного тормоза — не для каждого, как и то, что для вхождения в поворот нужно за доли секунды выполнить пять-шесть тонких операций...
Ну что же, на PSP пациент выглядит просто превосходно. Он гораздо быстрее, чем Need For Speed с ее жалкими тридцатью кадрами в секунду, здесь, в отличие от Ridge Racer, прилично отрисованы не только трассы, но и машинки, а сами трассы по великолепию не уступают Midnight Club, который, похоже, во всех магазинах используется в качестве официальной демо-версии PSP.
Увы, играть в «Вайпаут» на PSP очень непросто. На аналоговом управлении (шифтах и рукоятке) так и вовсе невозможно. Причины причудливы: платформа слишком узкая, чтобы можно было держать на шифтах напряженные указательные пальцы, шляпка аналоговой рукоятки вплотную прилегает к поверхности консоли, а значит, для резкого переброса рукоятки нет рычага... Поскольку во всех остальных отношениях игра великолепная, данные конструктивные особенности ставят безоблачное будущее PSP под вопрос. Неужели дизайнерам PSP просто не на чем было тестировать свою красавицу-платформу, неужели аналоговая рукоятка и прозрачные шифты — явления чисто декоративные?

платформа **PlayStation Portable**
жанр **Музыкальный тетрис**
вдохновитель и владелец студии **Тетсуя Мизугучи (Tetsuya Mizuguchi)**
главный программист **Осаму Кодера (Osamu Kodera)**
арт-директор **Катсуми Йокота (Katsumi Yokota)**
музыка **Шиничи Осава (Shinichi Osawa)**
разработка **Q Entertainment**
издание **Bandai, Ubisoft**
дата релиза **Март 2005 г.**

игра 14

LUMINES

Казуальные аркады — не менее уместный в кармане жанр, нежели гонки. Тетрис, «Пакман» или «Сапер» скрасят спуск на эскалаторе, поездку в метро или ожидание в приемной у зубного, не требуя от игрока ничего взамен. Нет на земле человека, неспособного сыграть в тетрис. С другой стороны, какой-нибудь Tony Hawk Underground 2 Remix...
Lumines (www.lumines.jp) возглавляет потенциально бесконечную шеренгу «интеллектуальных» (хотя Archer McLean's Mercury или Minesweeper ничуть не интеллектуальнее «Пакмана», а тот, в свою очередь, ничуть не интеллектуальнее Space Invaders) PSP-аркад; с этого жанра консоль, похоже, всерьез намерена жить. «Люминесов» придумал г-н Мизугучи, автор Space Channel 5 на Dreamcast, лучшей танцевальной игры (и, возможно, просто игры) столетия. Хотя «придумал» сильно сказано — в двухцветный тетрис резались еще пещерные люди...
Идут блоки из четырех кирпичей, кирпичи поставляются в двух колерах (каких — неважно). Собери вместе четыре или больше кирпича одного цвета — и всем будет хорошо. Иногда приходят особые кирпичи-бомбы — будучи подорванными, они уничтожают все одноцветные блоки, с которыми находятся в непосредственной связи. Открываются любопытные тактические возможности... Конечно, играть в Lumines гораздо проще, чем объяснять правила. Собираем детонатор из двух одноцветных кирпичей и одного кирпича-бомбы, протягиваем по уровню бикфордов шнур из одноцветных кирпичей, дождавшись удобного момента, бьем по детонатору четвертым кирпичиком... «Люминесов» можно рассматривать как симулятор оптимиста (стакан наполовину полон), который после двадцатого уровня превращается в симулятор пессимиста.
Уловка, отличающая Lumines от других двухцветных тетрисов: расчистка стакана идет под музыку, в строго заданном ритме. Через экран, в согласии с мелодией, ползет полоска — пока не доползет, стертые кирпичики не засчитают. Надо играть не слишком медленно и не слишком быстро; иначе или не дадут никаких бонусов, или не получатся обесцвечивающие половину уровня комбинации. Мелодии — от медленного диско до тяжелого ро-



ка; дабы впасть в гармонию, надо приложить определенные усилия. Г-н Мизугучи выполнил свою работу слишком хорошо: средняя сессия «Люминесов» занимает минут сорок-пятьдесят и начисто выключает вас из окружающей действительности. В приемной дантиста лучше не играть — можно оказаться всеми забытым и обратиться в мумию.

Выигрываешь новые скины и мелодии. Есть многопользовательский режим, в котором брата по казуальному разуму надо долго и упоенно давить стаканом.

игра 15

платформа **PlayStation Portable**
жанр **FPS**
продюсер **Ясуо Дайкай (Yasuo Daikai)**
разработка и издание **Konami**
дата релиза **Июль 2005 г.**

CODED ARMS

А что же т.н. «серьезные игры»? Файтинги, шутеры, РПГ, стратегии? Квесты, наконец? Ну, пока на PSP можно ознакомиться с Dynasty Warriors (безумный японский слэшер с элементами тактики), Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower (плоский, как камбала, Capcom-файтинг), Dead to Rights: Reckoning (сногсшибательный и смертельно надоедающий после третьего (!) уровня боевик, лишний раз подтверждающий способность «Намко» выпускать поразительно эффектные и столь же поразительно пустые игры), свежайший шутер Coded Arms (www.konami.com/gs/officialsites/codedarms/main.html) и... Собственно, все. В США и Канаде консоль вышла 24 марта с.г., в Японии — 12 декабря 2004-го, сроки достаточные... Но играть больше не во что. Далее начинаются EA-спорт и Metal Gear by Хидео Коджима.

Ждем в самом ближайшем GTA: Liberty City Stories (24 октября, обязательно будет рецензия!) и разве что японскую РПГ с пугающе нестандартным названием The Legend of Heroes. Затем ждем, когда наступит второе поколение игр. Вот такая, с позволения сказать, библиотека...

Ах да, Coded Arms. Больше всего привлекает эффект «настоящий FPS в бутылке» — он трехмерный, он настоящий, с физикой и спецэффектами, но живет в маленькой черной платформочке. Тематика насквозь киберпанковская: уровни собираются из битов на ходу с большой иллюминацией, во врагах роботы и киборги (хотя встречаются и гигантские насекомые), оружие — плагины, «в жестком мире будущего каждый сам себе браузер» и т.д. Происходит шутер в маленьких комнатах (чем, кстати, грешит и Dead to Rights. Неужто все FPS и TPS на PSP окажутся столь клаустрофобичными?), обвешанных неоном. В каждой нужно аккуратно расстрелять ползающих, летающих и скачущих по стенам врагов; по меркам ПК — смешно (не то что не DOOM III, но даже и не Serious Sam), по меркам демократических консольных шутеров нормально. Играбельно.

PSP — платформа с чудовищным потенциалом. Это куда более современная консоль, нежели PlayStation 3 или Xbox 360.

Вот как вы думаете, что положило конец продажам шестнадцатибитных консолей — появление консолей следующего поколения или же рождение GameBoy Advance? Мне кажется, последнее. С появлением GBA во все эти замечательные плоские игры можно было играть без потери качества и за ту же цену — но теперь их еще стало возможно носить с собой! Нынче история повторяется с ТРЕХМЕРНЫМИ играми. В перспективе, если у «Сони» все получится, останутся лишь ПК, PSP (или PSP2) и какие-нибудь майкрософтовские «мультимедиа-центры».

Но вот получится ли у «Сони»? Неудобное управление — это раз. Чрезвычайно бедная стартовая библиотека игр — два. Весьма, гм, специфический и непредсказуемый конкурент в лице Nintendo DS — это три. В совокупности — процентов двадцать за то, что мы держим в руках красивую, но, увы, мертвую платформочку. Владельцы GameGear, Atari Lynx или, допустим, NeoGeo Pocket в свое время тоже захлебывались потенциалом... И где они теперь?

Не хочу никого пугать: я искренне верю, что за PSP будущее. В конце концов, для того чтобы эта консоль перестала быть экспериментом и начала быть игровой платформой, нужны две-три «серьезные» игры калибра Wipeout Pure и Lumines. И не так-то просто сейчас определить разницу между разработчиком, к PSP равнодушным, разработчиком затаившимся и разработчиком, втайне пестующим гениальный проект... Очень многое покажут эта осень и эта зима.

игра 16

жанр **Триллер во всем**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
продюсер **Мартин Зима**
директор **Радек Смишек** | сценарист **Йозеф Немет**
разработка **Zima Software**
издание **«Новый диск»**
дата русскоязычного релиза **Август 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9-совместимая видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ (GeForce MX не предлагать), 1,3 Гбайт на жестком диске**

«BLOODLINE: ЛИНИЯ КРОВИ»

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Лекарство без рецепта

Мочить дракона. — Один дома и далее. — Квест вприсядку. — Сделать по-своему. — И еще от кашля.

Дракона, вы правы, способен убить только он сам. И ему это, без сомнения, ну совершенно не нужно. Поэтому, когда весь цивилизованный с виду мир живет годом 2005 от РХ (что бы это ни значило), ждет на пыльной дороге появления физических ускорителей и гадает на кофейной гуще, станет ли F.E.A.R. новым стандартом хорроров от первого лица, наша маленькая психиатрическая больница встречает новый, незаметно подкравшийся 1990-й.



Подобно московским дорожно-уборочным спецслужбам, ни за что и никогда неготовым к первому снегу, мы тоже были не. Сможете — простите. Впрочем, можно ли быть готовым к встрече с Bloodline («Линия крови» на нашем побережье, www.nd.ru/bloodline), сказать не имеем возможности. Главврач, пронесший эти два диска меж пробирок и шприцев в палату номер 18, давал клятву лично г-ну Гиппократу. А потому занимайте свободные койко-места, здесь весело, здесь ваши друзья, мы начинаем.

Крепко шибающий гениальностью сюжет о докторе Брауне, добром Айболите, решившем стереть грань между миром мертвых и живых, поминутно чешет пятую точку и оглядывается по сторонам, потом вдруг плюхается рядом и лезет обниматься безо всякой на то причины и без тени сомнения на простоватом лице. Естественно, это вам не Konami с ее безупречной восточной вышколенностью. Это вам Zima Software (www.zima-software.cz), свои в доску парни, хлопающие друг друга по плечу и рассказывающие всей честной Сети, как они любят пиво, чтение «120 дней Содома» по утрам и свежие модели мобильных телефонов. Свое не особенно твердо держащееся в вертикальном положении творение чехи называют «идеальным ужастиком» и с нагловатой логичностью приглашают несчастного потребителя к плотному, продолжительному знакомству с целью, понятно, полного satisfaction. Впрочем, вдруг ввиду известных таможенных зачисток «трубки» подорожали и в Праге тож...

ИЗ-ЗА НЕКОТОРЫХ СТРАННОСТЕЙ ИНВЕНТОРИИ ПОНЯТЬ, ОРУЖИЕ МЫ ВЗЯЛИ ИЛИ, ГМ, НЕ СОВСЕМ, ПОЛУЧАЕТСЯ НЕ СРАЗУ. НЕ ПРЫСКАЙТЕ НА ЗОМБИ, ОНИ НЕ ОЦЕНЯТ, ОГНЕТУШИТЕЛЬ ИЗОБРЕТЕН НЕ ДЛЯ ТОГО.

Иначе говоря. При всех остальных термоядерных минусах игры она невыносимо скучна. Можно присесть где-нибудь в уголочке, да хоть в самом начале, сразу после ликбез-ролика, и слушать дождь за окном. Часами, днями, неделями. Никто вас не окликнет, не попросит поднять ноги, чтобы можно было подмести. Захотите во что-нибудь поиграть, хоть чем-то заняться — реакция та же. Давайте, гоношитесь, прыгайте. Берите, что берется, благо интерактивности в игре с булавочную головку, стреляйте, в кого сможете и из чего получится, зомби неизменно появляются снова, и рано или поздно медленно, печально, по-коровьи равнодушно вас сжуют. Крыть, кстати, нечем — подобного реализма симулятор забытого в пыльном чулане ребенка мы видим впервые. Переходы из одной локации в другую относительно свободны, но понять, что же нужно делать сейчас и какого, собственно, мы забыли за следующей дверью, нет никакой возможности. Приходится кружить печальным мотыльком по пустым убогим коридорам, трогать курсором каждый миллиметр игрового пространства и надеяться на лучшее: а вдруг в углу экрана загорится красный восклицательный знак, знаменующий присутствие чего-то невыносимо важного, что и выдаст, возможно, Джиму Карду (знакомьтесь, кстати) сюжетный пинок. Без него никуда...

Движок Bloodline большой оригинал — можно довольно долго по-стриптизерски крутиться

вокруг закрытого шкафчика впустую, разочароваться и уйти. Исследовать три-четыре соседние локации, перелезть через забор, через который и перелезать-то не нужно, полюбоваться на обрывающуюся в никуда землю, два раза умереть в попытках вернуться на пригодную к жизни сторону, отыскать новое оружие. Загрузить сохраненную игру и обнаружить в том самом шкафчике ключ. Оказывается, нам предлагалось присесть! Оказывается, доминантной позиции «сверху» створки не желали поддаваться!! И т.д. Впрочем, если все необходимые вещи попали в ваш инвентарь вовремя и без эксцессов, радоваться тоже не следует. Имеется, к примеру, машина. Но путь на свободу преграждают ворота. Ищем ручку для их открытия? Как бы не так! Она сломается в ваших молодецких клешнях в самый неподходящий момент, а Джимми Ка невозмутимо заявит о необходимости поиска другого выхода. Такой вот местечковый пиксель-хантинг. Рассказывать же здесь об экшен-составляющей игры и вовсе срамно. «Почему вы решили разрабатывать свой движок, а не?» — интересуется ясно видящий свет в конце туннеля сотрудник сайта HomeLAN у Яна Будана, человека из «Зимы». Ответ все расставляет по своим местам: «Мы решили разработать свой движок, чтобы не быть связанными функциями существующих. Чтобы воплотить все наши идеи и задумки, пришлось писать соответствующий движок». Мнда. Можете быть уверены, ни один из современных игровых моторчиков не способен воссоздать эту тягучую грацию побитой армии Урфина Джюса. Абсолют дуболомства, не признающий сколько-нибудь внятной боевой системы, физики, химии, биологии и прочих точных наук. Когда темная глубина экрана являет угловатого, путающегося в конечностях, застревающего в стенах, дверях, самом себе зомби, его вполне логично хочется убить. Коротышку Карда, коему щедро уделяет внимание игровая камера в заставках, руки тянутся ударить чем-нибудь тяжелым. Так живые организмы не двигаются! Мы, избалованные, забыли уже о столь нецензурной анимации подстреленного из дробовика тела, о близнецах-трупах, об окоченевших руках героини Trespasser. Играющему приходится двигаться по уровням с застывшим на лице брезгливым выражением, двумя пальцами собирая предметы и щелчками распугивая шатающихся покойников. За полигонами не видно жизни, истории, трагедии. Примитивный в своей аркадной сути The House of the Dead кажется здесь глубоким психологическим триллером. Душа просит возвращения в уютный туман Silent Hill, и пусть радио верещит о приближающихся со всех сторон тварях, а в руках будет лишь палка с гвоздем, мы будем чувствовать себя частью чего-то целого. Четыре эпизода Bloodline — не что иное, как желание перевозбужденных разработчиков сделать «как у них». Но — незадача: все драконьи головы смотрели в разные стороны, поэтому результат выглядит крайне нескладным Франкенштейном любительской штопки с ярко-голубой фланелевой заплаткой в горошек на злодейском челе. Третий рейх! Третий рейх! Эти фашисты всегда неровно дышали к зомбированным зольдатен! Да, но у нас тут больница?! Дыры во времени! Гипноз! И чтобы все приходились родственниками друг другу! И амнезия! Чехи грохают пивными кружками над еще не начатым проектом, брызгают на него густой пеной и крошат кнедликами. Каждый бросается делать что-то свое, помогает соседу, ожесточенно спорит, не слушая собеседника, и снова уходит в запойное творчество. О технической стороне игры словно и не думали вовсе. Если вы с презрением относитесь к графическому оформлению «кроссплатформ», немедленно возлюбите их. После текстур Bloodline, ее освещения, зоны видимости, воды, открытых пространств, умеющих одним своим присутствием насылать столбняк на системы любой производительности... Скриншоты неподалеку, мимо не пройдете. Возможно, вам привидится, что в игре существует «неповторимая завораживающая атмосфера страха», гарантирующая «Линии» бесповоротную индульгенцию и билет первого класса до райских кущ, в обход кипящего масла технических и графических ужасов. Запишите: у вас галлюцинации. Пишите дальше: ...а чешское творение — отменное лекарство. После мерзейшего внешнего вида, бесцельных блужданий по коридорам, почти пыточного времени загрузки уровней наша реальность кажется много-много-много лучше. Не болейте!

Иногда в диалогах нам предложат выбрать реплику. Единственную. Вы понимаете, да? Нелинейность! Можно просто не общаться с персонажем. Стоять и ковырять половинкой садовых ножниц больничную койку.



игра 17

жанр **ФалаутЪ**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
директор **Василий Филатов** | продюсер **Сергей Лахтин**
сценарий и диалоги **Василий Филатов, Сергей Лахтин**
технический директор **Патрик Левин** | арт-директор **Руслан Сулейманов**
разработка **NumLock Software**
издание **«Акелла»**
дата релиза **5 августа 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

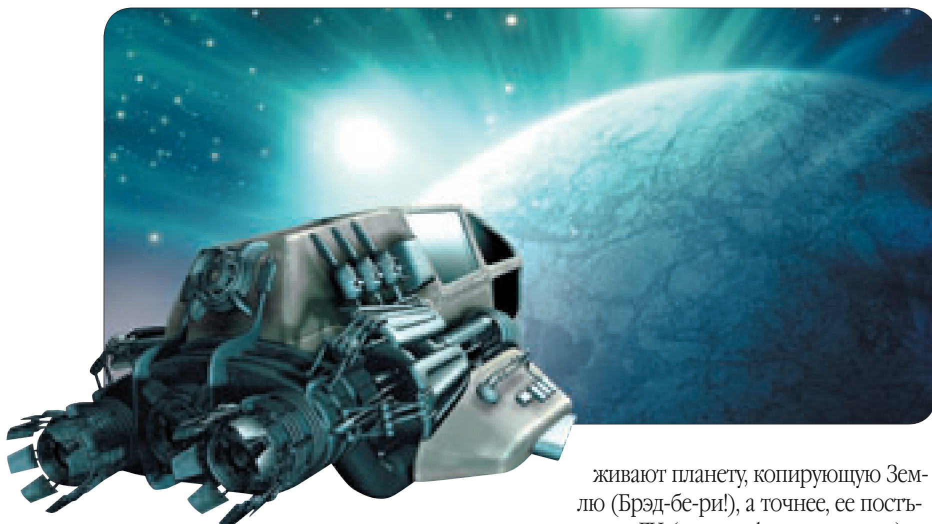
METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Balls Out

«Пришла, а шкаф уже пустой, остался песик с носом!» — День Боли в Городе Счастья. — Грех межзвездный. — Расскажи мне про свои штучки. — Мой мини-ган толще. — Scotty, beam me outta here! — «И бесстыдно над уродцем насмехалася сова».

Фоллаутлэнд: хоть слово дико, но нам ласкает слух оно. Потому что: офицеры космофлота через пространственную аномалию попадают черт знает куда (авторы MetalHeart из NumLock смотрели Star Trek: Voyager?) и обнаруживают планету, копирующую Землю (Брэд-бе-ри!), а точнее, ее постъядерное прошлое и ГИ (голографические игры) по его мотивам. Ничуть не удивляясь английским вывескам местного поселка, протагонистические м. и ж. (каперанг и второй пилот) переодеваются в джинсы и рваные майки и начинают вести себя, как стандартные постапокалиптические жлобы из НФ и к/ф. Вокруг цветут левкои и туберозы, люди в резиновых масках мутантов и киборгов с планеты Шелезяка поют песенки под гитару. Это, господа, мир, целиком превращенный в theme park, тоже из «Стар-Трека», только классического.



И еще эти маленькие забавные детали: если ночью перейти в локацию, где живет веселый архивариус (ладно, историк), на ней светло. Но шансы попасть из мини-гана — ночные. Ощущение ирреальности происходящего — сильнейшее. 32% в упор? Так ведь светло же!

Ролевая система MetalHeart (www.metalheart.ru) полна аллюзий и пародийных элементов: знакомые по Fallout'у характеристики и скиллы героев живут одной дружной семьей. Ловкость и снайпер. «Процветание и крюк» (спасибо, г-н Коваль). Но какая разница? Вся хитрость — нарастить на персонаже честного мяса больше, чем имперский гвардеец сможет оторвать от него очередью из ручного пулемета. На очередь уходят три патрона, потому что они дорого стоят. Бой с вооруженным гуманоидным соперником — честная дуэль; Лермонтов и Дантес близоруки, поэтому — в упор и у кого аптечек больше. «Очки действия» (ОД) на перезарядку оружия не расходуются, хотя мы скорбим в основном по аккомпанементу — лязгу и щелканью. Возможность зацепить очередью нескольких противников, памятная по F., отсутствует, поэтому, если скорпиолы (нет, не опечатка; нет, не ожившие музыкальные инструменты) ползут стаей, это бо-бо: с сочным хлюпаньем они долго будут тыкать жалами во второго пилота, мисс Шеридан. Насекомые (хотя у них четыре лапы; может, мутанты?) много читали Филиппа Хозе Фармера, видели обложку игры и навоображали себе. Остыньте, членистоногие: все PC и NPC — как потертые пластмассовые солдатики, все — как в Той Самой, в 1997-м, на 16 Мбайт ОЗУ. Почти. И внешне. И не совсем: здесь fog of war прозрачный (или у всех местных есть cloaking device), а зона видимости очень мала. А многие NPC гуляют по своим локациям. Погоня за призраком пятки, мелькнувшей за углом, — это бодрит. Здания и заросли не становятся прозрачными, враги не подсвечиваются — это освежает. Можно стать на одно колено, можно прилечь. Что в лоб, что по лбу.

Как и в немецком народном F. под названием The Fall, инвентарь в MetalHeart ограничен не предельным весом, а количеством слотов. Последствия те же: переполнение и беганье в магазин каждые пять минут. Путем вздувания силы персонажа число слотов можно увеличить, но... лучше наращивать честное мясо и бегать в магазин. А если инвентарь был полон, когда вам давали квестовый предмет — дисконтную карту или ключ... Ну, так ведь часто сохраняться нужно было и в F., правда? А вам случалось ронять нужные вещи за машину в F.-2? В MetalHeart все проще: если вы не держите под постоянным контролем Рефлекс Правой Клавиши,

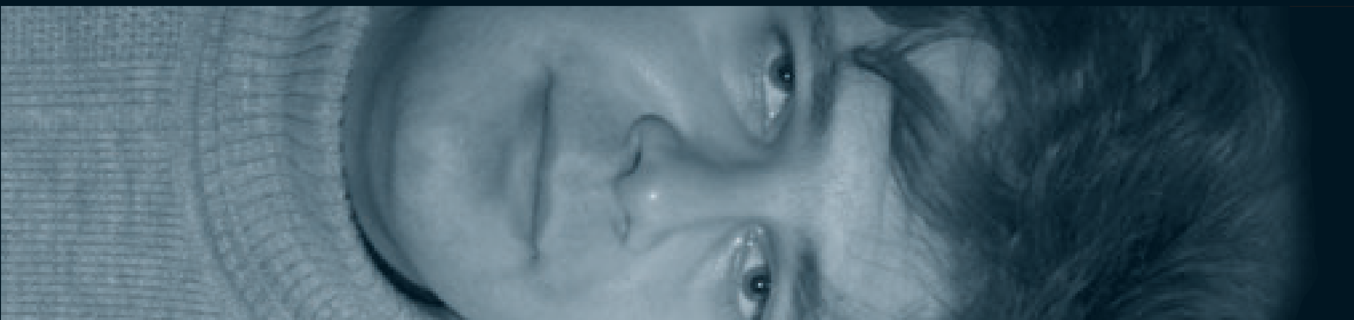
привитый многими изометрическими РПГ, а точнее, если не сдержали и решили исправиться — то есть при последовательном нажатии правой и левой, — персонаж швыряет то, что держит в руках, в указанное курсором место. Это может быть и зона перехода, занимающая изрядную часть мелких локаций (то есть помещений). Зато гранатами швыряться удобно, да.
В качестве арригинального аффтарского элемента MetalHeart долгое время позиционировалась имплантация имплантатов в геройские тельца. Она есть. Ее могло бы и не быть. Побочное, опциональное занятие, как и в F.-2. Только здесь железки отторгаются организмом без тактониевой сыворотки, уровень которой (отображаемый зелененьким баром) приходится поддерживать постоянно. Себе дороже; точнее, себе хлопотнее. Печальный пример — киборг в состоянии ломки, согласный работать за.
Еще есть случайные квесты: на проходном месте стоит мутант и спрашивает: «Паренькакнасчеткогонибудьпришить?». Нет, спасибо. Мы лучше пойдем вышибать из патрульных роботов пирамидки для гиперболоидов, это выгоднее и репутации не портит. Хотя репутация партии у Империи нумори (содержателей парка развлечений), номадов (местных), мутантов и репликантов (к ним относится вспомогательный персонал: слесари, сварщики и грузчики; Дик-Дик-Дик, Offworld colonies?) носит весьма справочный характер — посмотреть, например, чему эквивалентно однократное посылание кого-нибудь в задницу (-20 по шкале). Потому что в игре столько же морального и прочего выбора, сколько в Diablo («Что надеть?»).
Диалоги? Тот случай, когда не хочется цитировать. Скажем только, что реплики главных героев, адресованные к NPC, не обновляются во время повторных визитов. И ответные речи тоже. Мы уже убили гада, но «кто-то ловит людей в восточных предместьях и поедает их внутренние органы». Кто-кто — доктор Ле, конечно; догадаться можно и до убиения мутанта.
Основным источником вдохновения авторов, конечно же, были не к/ф про маньяков-интеллектуалов, а F. и F.-2. Будь мы мурзилоидами, то зарядили бы душевно: «Да это чистый Фол, ты прикинь, чувак!» и т.п. Но мы не, и это не «Фол»... На абсолютно непредвзятый и, гм, незаинтересованный взгляд — лучше бы калькированию подверглась боевая-ролевая система F., а не отдельные квесты. Ну в самом деле: истребить крыс на огороде; поработать на Плохого доктора (не Ле); найти ценный предмет, уроненный в нужник (только не часы, а ожерелье, — и уже не смешно, потому что золотые часы над отверстием находились на культурно-реферированном основании). А из хвостов убитых как-бы-скорпионов изготавливается противоядие. А в пустых зданиях появляются злоумышленники, когда мы получаем на них ликвидаторские квесты. И еще здесь есть как-бы-deathclaws. Это amusement park, и не лучший — чувствуешь себя уцененным русским курортником. Аниматоры — не надоедливые, а нерадивые, на экскурсию в Удивительный Пещерный Город не тянет — потому что экскурсия пешая. Зато тут есть стриптиз... и игровые автоматы... Будучи отпущенными на волю, персонажи нажрались бы с подчиненными м-ру Кей Ди (Лэнг?) репликантами и косолапо приплясывали бы, бормоча «эх-хвост-чешу-я», а затем мирно заснули бы среди мусорных баков. Все равно финал — отлет домой. Ах, его еще нужно добиваться?! Как странно... Может, отпустите так, без выполнения ста тридцати трех квестов? Ну пожалуйста... Деньги же плочены! Кстати. Доброй традицией среди отечественных разработчиков стали объемные патчи. В данном случае это мелочная придирка, потому что: а) хотя и около 40 Мбайт, игра в целом работает и без; б) это хорошая шутка, адресованная знатокам: вы помните суматоху с патчами к F.-2?
Мы зарекались говорить что бы то ни было о диалогах. Мы просим прощения, но. Скажите, вам нравится гоплин? Нет, не Майлз на Гопалин, а просто гоплин? «Если тебе дорог твой дружок, берегись собачки Бишопа (sic! — *EXE*), у нее зубы, как бритвы, и реакция голкипера». Ну в самом деле! Голкипер — он ведь все-таки ball keeper, а не ball snatcher, а?
Но если гоплинИть — то где, где подрыв сортира? Или поджог помойки? Или вот: в баре обращаемся к мутанту-гитаристу Мулио (у него три глаза, но что-то в единственном экземпляре — ягодица, наверное) с просьбой «чёнить сбацать». И вместо заказанного нами нового гимна Империи нумори слышим (продолжаем слышать) фоновую музыку. Очень показательно для MetalHeart. И с каких пор Процион — планета?

В MetalHeart классическая бежевая пустыня перемежается цветущим тамариндом, поваленными мусорными баками и источающими зеленый дым кальян-деревьями. Ярко!



ПЯТАЯ КОЛОНКА

николай третьяков



ОБ авторе

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Питает большое уважение к ученым — потому что сам является вечным аспирантом.

Со скальпелем в наш огород

Чем живут, чем дышат людологи?

«Дарогой Прафессор что вы сабираетес делать снашими любимыми игрушками резать накуски как кошек говорят вы что-та зделали с кино такое что оно типерь бываит или для очинь умных или для очинь глупых это ведь все ерунда? с увожением Чарли Гордон»

БОСТОН. КИ КАК МЕДИА

Собеседник — профессор Мискатоникского технологического института Генри Дженкинс (Henry Jenkins), защитник КИ перед Конгрессом, оппонент Джека Томпсона, руководитель проекта Education Arcade.



Вы не против, если мы будем называть науку об играх «людологией»?

Не самое лучшее название; это один из подходов, рассматривающий КИ как частный случай «игр вообще». Я не людолог, я занимаюсь сравнительными исследованиями КИ и других медиа. Считаю, что все медиа довольно похожи и взаимосвязаны, чтобы, говоря о КИ, можно было оперировать примерами из других медиа.

Что есть научные исследования КИ в настоящее время?

В Америке существует два основных направления. Первыми появились «исследования вредного воздействия КИ на...», изучавшие насилие, привыкаемость и ожирение. Второе течение во многом противодействует первому и получило развитие после того, как Федеральный суд постановил, что КИ не подпадают под защиту Конституции, так как «не являются осмысленной, значимой деятельностью»; судьи вынесли свое решение, ознакомившись с четырьмя шутерами. Мы (Education Arcade и Serious Games Initiative) стараемся показать осмысленность и полезность КИ и считаем, что вместо создания органов цензуры следует исследовать и развивать образовательный, медицинский, психотерапевтический, военный, политический и тренинговый потенциал нашей медиа.

Как взаимодействуют теоретические круги с разработчиками?

КИ — это коммерческая форма искусства; они постоянно балансируют между творческими порывами и требованиями рынка. Мы, исследователи, помогаем разработчикам и издателям осознать их «слепые пятна»; например, данность, что большая часть игр изготавливается мужчинами для мужчин, можно поколебать с помощью гендерного подхода. Сотрудничество может быть продуктивным: в течение нескольких лет я руководил программой «творческие лидеры» в Electronic Arts. Мы снабдили этого издателя новыми идеями о персонажах, эмоциях и нарративе, чтобы поднять его деятельность на новый уровень. Да, чтобы помочь опытным разработчикам и новичкам (издателям? — *Н.Т.*) работать вместе, важно сформировать некий базовый набор понятий.

А авторские игры могут получить что-то от теоретиков?

Давайте вспомним вклад Сергея Эйзенштейна в кино. Этот человек был и режиссером, стоявшим у истоков современного монтажа, и теоретиком, научившим весь мир смотреть кино. Его фильмы и пе-

чатные работы входили в университетские программы в течение десятилетий. С моей точки зрения, игры Сигеру Миямото, Питера Молинье, Сида Мейера, Уоррена Спектора и Уилла Райта должны стать учебным материалом, преподаваемым новому поколению гейм-дизайнеров.

Первые американские кинорежиссеры, получившие теоретическое образование в области кинопроизводства и истории кино, навсегда изменили Голливуд. КИ-индустрии пора обзавестись своими Лукасом и Спилбергом.

Функции КИ-журналистики?

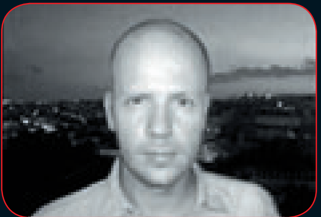
Она долго находилась в жалком состоянии — массовая пресса не поднималась выше страшилок, а специализированные издания отражали взгляды хардкорных игроков и стали силой, сдерживающей развитие КИ-индустрии.

Игровая журналистика должна пропагандировать творчество в КИ так же, как выдающиеся кинокритики помогают публике воспринимать «трудное» кино. Нам нужны игрокритики, которые владеют специальной терминологией, воспринимают гейм-дизайн как искусство и готовы воспитывать публику.

...А еще научные исследования КИ могут помочь новому поколению игроков требовать большего. В свое время именно широкое преподавание теории кино вырастило потребителей независимых фильмов.

КОПЕНГАГЕН. КИ КАК... ИГРЫ

Собеседник — фундаментальный людолог Йеспер Йуул (Jesper Juul), исследователь основ, систематизатор отличительных черт игр вообще и КИ в частности, преподаватель теории и дизайна КИ в IT-университете Копенгагена, Ph.D.



Вы считаете, что «heart of gameness» существует. Как его ухватить?

Сначала нужно определить сущность игры вообще. Игры бытуют в большинстве известных культур и везде имеют общие черты: их цель — не только удовольствие, но и совместная деятельность с другими игроками и способность о ней договариваться. Конечно, другой людолог сказал бы вам, что любые дефиниции — зло и что все находится в состоянии чистого становления.

Вы теоретик или практик?

В любой области есть и те, и другие, и нечто среднее. Сегодня утром я рассказывал студентам о важности бета-тестирования; буду рад, если это поможет им делать игры, в которые приятно играть.

Исследования КИ могут помочь их авторам?

Не напрямую, через аналог Cahiers du Cinema (лучший журнал о кино всех времен и народов. — *Н.Т.*), необходимость в котором уже давно назрела.

Кстати: автор, который сидит один и творит великое искусство, — это образ, созданный журналистами, потому что аудитории легче представить одинокого гения, чем команду.

КИ — искусство? Они правда способны стать его доминирующей формой в этом веке?

Если понимать искусство как совокупность выразительных средств, то КИ — искусство. Доминирование будет выражаться не в абсорбции других медиа, а в том, что КИ станут местом, где будет происходить большинство интересных вещей.

Игрожурналистика — какая она и какой должна быть?

Игрожурналистика сыграла большую роль в выработке понятий, которыми пользуются игроки при обсуждении игр. Но в лучшем случае я назвал бы ее «функциональной», и это если говорить о лучших образцах.

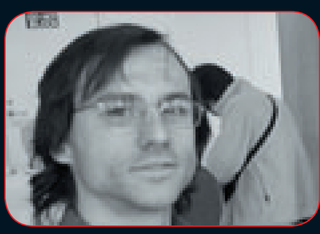
Какой ей быть? Возможно, судить об играх с четко определенной, но личной точки зрения.

Ваша книга Half-Real, которую издаст в ноябре MIT Press, — о чем она?

О двойственности КИ, где нереальный игровой мир сочетается с реальными правилами. На этой основе можно, например, четко определить понятие «геймплей». Геймплей имеет формальный характер, так как игровой процесс основывается на формальных правилах, которые игрок принимает, вступая в игру.

МИЛАН. ИГРЫ С КИ

Собеседник — Маттео Биттанти (Matteo Bittanti), преподаватель дисциплины «Культура, история и критика КИ» в Европейском институте дизайна, почти Ph.D.



КИ надо исследовать из-за их полезности?

Но они и сами по себе интересны! КИ уже доминируют в культурном бессознательном — и вскоре цивилизация будет полностью основана на поведенческих паттернах из КИ.

Полезность игр — очень североамериканский подход. Идея, что игры имеют автономную ценность, приводит в ужас тех, кто ставит выше всего производительность.

Именно бесполезность КИ делает их важными.

Я верю, что ученые могут учить разработчиков и наоборот; пример — игра Facade (www.interactivestory.net. См. колонку А. Ахвердяна. — *Н.Т.*), но моей целью как исследователя не является обогащение Electronic Arts.

У игр есть сердце?

Многие ученые в первые десятилетия прошлого века спорили друг с другом о сути кино... Но я нахожу идею построения Теории КИ с Большой Буквы смехотворной и необходимой; старомодной, но достойной восхищения. Я рассматриваю людологию как площадку для игр — игр лингвистических. Создавать слова — достойное занятие для исследователя: известно, что тебя не воспринимают всерьез, пока ты не придумаешь какой-нибудь термин, вроде «номадологии». Мне вот не нравится слово «видеоигра» — оно не передает сущности КИ. Я придумал слово «технолюдизм». Древнегреческое «тэхнэ» означает «искусство, мастерство», латинское ludus — «игра, спорт».

О сердце: исследования игр не должны быть аутопсией. Я и мои единомышленники не такие, мы стараемся не препарировать, а поддерживать КИ, в первую очередь авторские. Один из выпусков Ludologica мы целиком посвятили Ico Фумиты Уэды (PS2, 2001 г. — *Н.Т.*) и поместили на обложке портреты разработчиков, сделанные художниками.

Редактируемые вами альманахи прелюбопытны! Один из выпусков Videoludica (www.videoludica.com) посвящен DOOM, другой — Civilization. Что представляют собой монографии с названиями вроде Incestual Media: The Cinematic Urge/Orgy of Doom или American Neuroticisms Inherent Within Civilization?

Я считаю, что DOOM всегда хотел быть фильмом — и поэтому в конце концов стал им. В DOOM огромный кинематографический элемент: постоянная съемка, движение камеры. Для DOOM был написан кинематографический сценарий. Поэтому мы можем говорить об эдиповом комплексе, который есть у всех шутеров по отношению к кино.

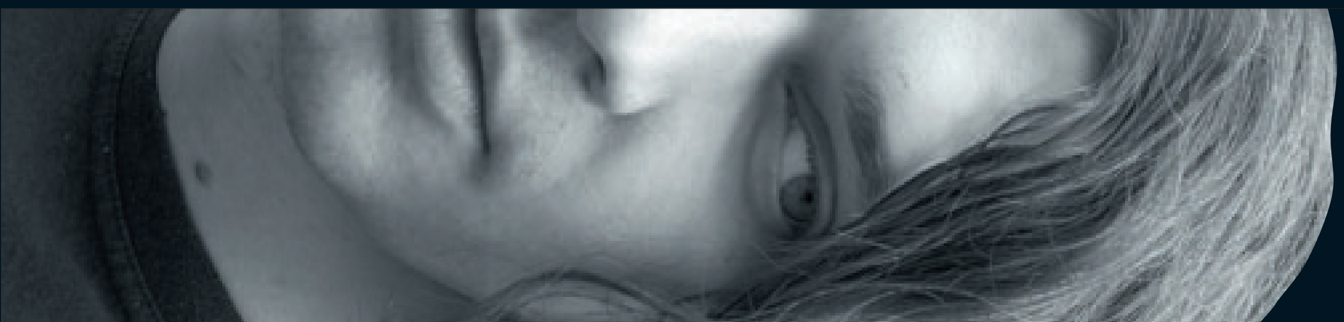
Коллега Мик Сокол (Mick Sockol) показывает, что игры Сида Мейера эксплуатируют невротическую трудовую этику, свойственную американцам и предписывающую выполнять любую работу с максимальной эффективностью; стимул и в жизни и в игре — страх полного проигрыша из-за неконкурентоспособности...

ВЫВОДЫ?

Несмотря на противоречия, разные направления исследований КИ комплементарны — КИ все-таки и медиа, и игры. Не следует пугаться намерения молодых каннибалов от философии превратить КИ в основу дискурса — потому что все интересное в текущем веке должно происходить у нас.

ИНТРОСПЕКТИВА

ашот ахвердян



ОБ авторе

АШОТ АХВЕРДЯН
На прямой вопрос отвечает, что в судьбу не верит. Однако известно, что он никогда не говорит, что думает, никогда не делает, что говорит, и никогда не думает, что делает.

Расшифровка черного ящика

Любой человек каждую секунду обладает полной свободой выбора своих слов, своих действий, но иногда кажется, что нами управляет что-то еще, и что бы мы ни говорили, что бы ни делали, судьба движет нами по собственному разумению, не обращая внимания на наши отчаянные попытки что-то изменить...

НЕСОВМЕСТИМОСТЬ

Если посмотреть правде в глаза, то КИ считает искусством только самая преданная часть аудитории — вроде нас с вами. Для широкой публики КИ сродни ярмарочным развлечениям, ярким и веселым, но предельно пустым. И причина очевидна: в КИ так и не прижилась драма. Конечно, существует некоторое количество игр с развитыми стройными сюжетами, но сами истории в таких случаях по сути неинтерактивны, а геймплей держится отдельно, с сюжетом никак не связан. Другой общепринятый вариант подружить драму с интерактивностью представляет собой череду выборов, где игрок, указывая на определенную реплику из нескольких предложенных, движется по одному из заранее заданных сюжетных путей. Очевидно, что настоящей интерактивности в подобных схемах нет, да и подача диалогов в таком виде на эмоциональную вовлеченность игрока влияет не лучшим образом.

И еще одно: постепенное развитие AI, вызвавшее появление игр, населенных живыми виртуальными существами, наделенными индивидуальностью, собственными эмоциями (виртуальными, если хотите) и независимостью поведения, так до сих пор и осталось на периферии игростроения, потому что пока не удалось совместить этих «живых» персонажей с драматическим сюжетом. Противоречие между полной свободой интерактивности и жесткой структурой театральной постановки на первый взгляд кажется принципиально неразрешимым.

Есть вещи, о которых лучше не знать

ТЕРПЕЛИВО РАЗВЯЗЫВАЯ ГОРДИЕВ УЗЕЛ

Игра Facade (которую нельзя не найти на сентябрьском .EXE DVD — 819 Мбайт!) была полностью проигнорирована широкой публикой. Еще бы, будучи рожденной freeware, она занимает трагический объем, обладает внешностью домашней

флэш-анимации не самого высокого пошиба, при этом не имеет явной жанровой принадлежности, хотя совершенно точно это не динамичное развлечение, совсем не динамичное. Ну а те, кто все-таки заглянул внутрь, остались в недоумении. Правда же?

По сюжету вас, давнего друга семьи, приглашает в гости супружеская пара, и вы материализуетесь в анимационном мире перед квартирой Трипа и Грейс. Подходите к закрытой двери (привычная навигация «стрелочками»), из-за которой раздаются голоса хозяев. Контекстный курсор при наведении на объект показывает, что можно произвести какое-нибудь действие, к примеру, постучать — и тогда ее откроют и предложат вам пройти внутрь. Никакой цели у игры нет. Вы просто берете в руки некоторые предметы и общаетесь с хозяевами, набивая свои реплики на клавиатуре, как если бы сидели в чате.

...Кажется, вы все-таки пришли не вовремя, между Трипом и Грейс возникает ссора, они отчаянно спорят, попутно втягивая в выяснение отношений и вас, вы ходите от одного персонажа к другому, пытаетесь их как-то образумить, и минут через пятнадцать скандал кончается, а вместе с ним и игра. И нельзя сказать, чтобы Facade производила какое-то ошеломляющее впечатление, да и ничего приятного в ней нет, ибо мало кто хочет, включив компьютер и запустив.игру, оказаться в эпицентре семейной ссоры. В общем, массовое признание этому странному творению явно не грозит.

А вот девелоперы всех мастей и некоторые критики пришли от игры в неописуемый восторг. Один особенно экзальтированный рецензент даже объявил Facade наиважнейшей игрой последнего десятилетия. Странно, правда?

УВЕРТЮРА, 16 ТАКТОВ

По признанию разработчиков, Facade — эксперимент по созданию интерактивной драмы. Оба NPC наделены собственным AI, который и определяет их действия, их реакцию как друг на друга, так и на игрока. Если вы проигнорируете приглашение подойти к Грейс, она огорчится чуть сильнее, а если тепло ответите ей — девушка улыбнется в ответ и немного оживится. Если, услышав ваш стук в дверь, Трип находится рядом, он вам и откроет. Если же он окажется далеко от двери, то громко пригласит вас войти. Подобно живым существам NPC постоянно находятся в движении и их действия зависят от сиюминутных желаний и общего эмоционального состояния (Трип, будучи не в духе, увидев, что вы взяли бутылку вина в руки, посреди спора с Грейс обращается к вам: «У меня нет никакого желания пить» — и возвращается к тому, о чем говорил). На их лицах угадываются эмоции: радость, недовольство, удивление...

Однако в своем поведении в глобальном смысле NPC не самостоятельны. Все действие подразделяется на отрезки, «такты» (beats, по выражению разработчиков). Каждый такт содержит в себе общий сценарий происходящего, в том числе реплики, что произносят NPC, и в среднем длится минуту. Поэтому игра состоит из последовательности примерно из полутора-двух десятков тактов. Всего же в библиотеке Facade есть порядка двух сотен тактов, и игра динамически выбирает после каждого такта следующий — так, чтобы он соответствовал сложившемуся сюжетному направлению, эмоциональному состоянию NPC и чтобы... создавал драматизм.

Последнее достигается следующим образом: каждому такту назначен (численный) уровень напряженности. Когда игра только начинается, выбираются эмоционально нейтральные такты; затем напряжение повышается, и таким образом действие подводится к первой кульминации; после чего накал страстей немного спадает, но затем выходит на следующий уровень, приводя героев ко второй промежуточной кульминации; далее история повторяется, и наступает общая кульминация игры. Так обеспечивается соответствие сюжетной стороны общим принципам драматического искусства, сформулированным еще Аристотелем. Теоретически игра таким образом превращается в настоящий интерактивный театр, впервые сочетающий, а не разделяющий, нарратив и интерактивность. И с этой точки зрения выбранная тема постановки — кризис отношений между близкими людьми — является едва ли не самой сложной темой вообще, и то, что Facade в целом успешно справляется с этой интерактивной драмой, вселяет некоторую надежду на будущее КИ как искусства.

ПРЕЖДЕВРЕМЕННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

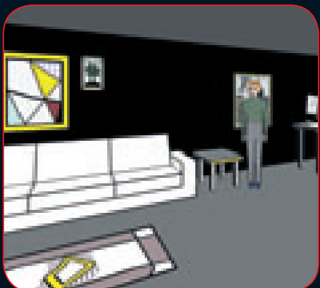
Однако первая ласточка вскрыла и ряд серьезных проблем. Это языковой барьер — так как давняя проблема понимания компьютером свободной (вводимой с клавиатуры) человеческой речи еще очень далека от разрешения. Сами авторы говорят, что Facade в той или иной степени понимает (диапазон — от полного распознавания фразы до угадывания ее общего эмоционального и смыслового посыла) примерно две трети реплик игрока (разумеется, только в том случае, если он пытается вести себя естественно, а не испытывает систему на прочность). Это неплохо, но в процессе игры все равно не раз возникает ощущение, что NPC вас не понимают.

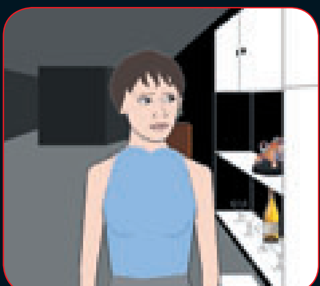
Вторая проблема: чудовищное количество работы при создании подобных интерактивных драм! Похоже, что, если не доверить компьютеру хотя бы часть трудов по организации тактов, разработке схем поведения NPC и прочего, такие проекты никогда не смогут выйти из разряда диковинок.

В числе прочих досадных моментов есть и такой: пока совершенно не ясно, сможет ли существовать подобная схема построения интерактивных драм в современных КИ, отличающихся эпическими пропорциями.

И все-таки сам факт начала движения в сторону от эмоциональной КИ-нищеты что-то да значит. Или нет?







вверху «Господи, что же он несет!» Большая часть гигантского дистрибутива относится к озвучанию реплик, поэтому иллюзии полной автономности NPC с самого начала не возникает.
в центре Поссорившаяся пара обиженно расходится по разным углам. Совсем как дети. Точь-в-точь как взрослые.
внизу Иногда им действительно сочувствуешь, но, сказать по правде, герои игры весьма малосимпатичные люди. Впрочем, в таких ситуациях любой человек выглядит отталкивающе. Не замечали?

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

приложение





ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Начните чтение с этой заметки

...при изучении материалов о приставках, видеокартах и другой периферии возникает недопонимание некоторых терминов. И в этом я не одинок. Отсюда просьба: хотелось бы увидеть в журнале этакий ликбез по «железным» вопросам, может быть, словарик основных терминов...

Тенденция

Это послание было обнаружено во «Входящих» ровно год назад, совершенно случайно (как и любые другие «здоровые» письма; кстати, разбавляющие спам на лично-рабочих аккаунтах героических корреспондентов в пропорции 1:30, как минимум). А недавно оно было подкреплено сразу несколькими аналогичными депешами.

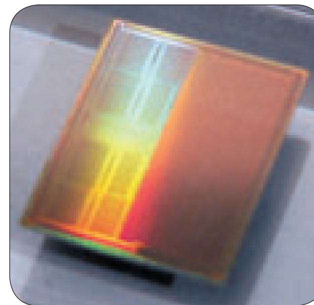
Будем объективны, на человека неподготовленного, любой даже самый популярный железный обзор способен произвести удручающее впечатление. Тем более что в последнее время (и тем паче за период, прошедший с публикации предыдущего, страшно сказать в каком году случившегося выпуска железно-толкового словаря) наша речь обогатилась изрядным списком новых метафор, эвфемизмов и синекдох, а иные из прежде малораспространенных получили постоянную прописку в игрожелезных опусах. Словом, пора, пора, разложить лексемы на словоформы.

Антиалиазинг

Сглаживание «ступенек» на наклонных линиях, образующихся в готовом 3D-изображении после натягивания текстур на каркас. Есть два основных метода полноэкранного сглаживания (FSAA) — суперсэмплинг (SS) и мультисэмплинг (MS). В первом случае все изображение рассчитывается в повышенном разрешении по сравнению с установленным разрешением экрана. Практический смысл такой режим имеет лишь тогда, когда мощная видеокарта работает в сочетании с недорогим ЖК-монитором с матрицей невысокого разрешения. Здесь «честный» суперсэмплинг позволяет получить максимально качественную картинку и заодно нагрузить ускоритель полезной работой. Иначе разумно будет вместо сглаживания установить на одну ступень большее разрешение в самой игре. Мультисэмплинг куда меньше загружает видеокарту дополнительной работой и может быть использован даже в высоком разрешении (если видеокарта располагает избытком мощности). Или же без какого-либо ущерба для производительности может скрасить картинку в низком разрешении, если карта не из самых мощных и разрешение приходится снижать искусственно. Широко используются также гибридные режимы, сочетающие мультисэмплинг и суперсэмплинг.



слева Антиалиазинг темпоральный.



справа Ядро.

Из относительно свежих новаций приведем пример «временного» (temporal), как его обычно называют (но точнее отражало бы сущность явления и звучало бы, несомненно, благозвучнее — «динамического»), антиалиазинга. Метод введен в драйверах ATi для карт на процессорах Radeon X800 и доступен уже год. Идея такова: схема выборки точек для усреднения отличается для четных и нечетных кадров (или для последовательных 4 кадров — в режиме 4x). Включение такого сглаживания никак не сказывается на производительности, а результирующая картинка в динамике выглядит глаже. При условии, что частота кадров в игре велика (в противном случае технология автоматически блокируется).

Архитектура

Внутренняя схема (в самом что ни на есть прямом значении — «электрическая принципиальная») и логика работы любых электронных компонентов. В первую очередь термин применяется для центральных и графических процессоров.

Со временем архитектура прогрессирует и все сильнее различается в моделях разных производителей. Отличиями в архитектуре в первую очередь и объясняется то, почему в разных программах процессоры, видеокарты и иное железо, сработанное разными компаниями, демонстрируют уникальные результаты, даже имея одинаковую цену и количественные параметры (объем кэша и внешней памяти, тактовые частоты и т.п.).

Виртуализация (ресурсов)

Механизм, позволяющий отделить аппаратную часть от всех исполняемых на компьютере программ, включая операционную систему. Ресурсы памяти, процессора, видеокарты и т.п. находятся под контролем программной надстройки (супервизора), которая и выделяет их операционным системам (на компьютере с системой виртуализации одновременно может быть загружено несколько ОС). Поскольку супервизор работает на самом высоком уровне привилегий, ошибки и даже полное зависание одной из операционных систем не приводят к необходимости перезагрузки компьютера. Достаточно «снять» ОС, подобному тому, как мы уже привыкли поступать с зависшими процессами в Windows.

Очевидно, что надобность в нескольких одновременно запущенных ОС на одном компьютере не выглядит сегодня особенно насущной. Тем не менее в очередных семействах процессоров, заявленных к выпуску в следующем году, соответствующие технологии появятся, сначала в серверных, а затем и в настольных линейках. Кроме возможности держать одну ОС для ответственных задач, а вторую — для экспериментов, в перспективных особенностях называется антивирусный контроль, сетевой фильтр и прочие системные службы, которые можно будет перевести в ведение супервизора. И таким образом надежнее защитить компьютер от заражения.

Конвейер

Центральный компонент любого процессора. Команды и данные

выстраиваются в цепочку и на каждой ступени (говорят: стадии) получившегося конвейера над ними производятся доступные на данном шаге операции.

Для центральных процессоров введение конвейерной обработки позволяет забегать вперед по ходу программы и накапливать результаты громоздких вычислений к тому моменту, когда они реально потребуются. Однако в длинном конвейере кроется известная опасность: если программа отличается сложным алгоритмом, с труднопредсказуемыми ветвлениями (на практике таково большинство программ), велика вероятность, что ход программы пойдет отличным от предсказанного способом и конвейер придется очищать от накопившихся данных. Торможение в таком случае окажется тем большим, чем длиннее сам конвейер.

Зато для графических процессоров введение нескольких параллельных конвейеров — очевидный (и единственный, если учесть, что в каждом таком конвейере могут быть сотни и тысячи стадий) способ ускорить обработку данных, по своей природе слабо или вовсе не зависящих друг от друга. Отдельно взятый пиксельный конвейер способен выполнить полный набор операций над текстурами, необходимый для формирования готовой точки в итоговом изображении. Таким образом, на выходе 16-конвейерного графического процессора вроде Radeon X800XT или GeForce 6800GT в каждый момент времени может быть получено до 16 пикселей, готовых к непосредственному выводу на экран.

Моддинг*

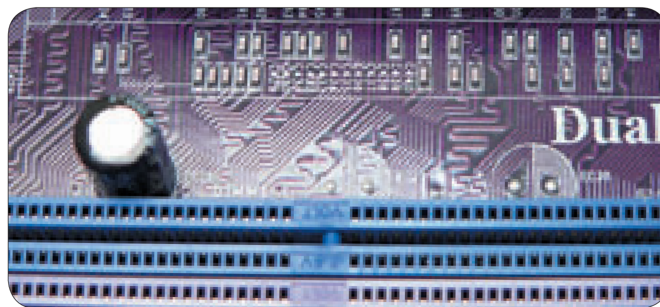
Процесс наделения стандартных компонентов (от корпуса до видеокарты) уникальными свойствами. Разумеется, корпус, как самая видная часть, подвергается наиболее частым и глубоким изменениям, причем высшим классом считается не простое украшательство, а добавление новых качеств, в целом компьютерам как классу не свойственных. Компьютер-кофеварка, компьютер, встроенный в аквариум, ЭЛТ-монитор или иной предмет домашнего обихода.

Для внутренних компонентов моддинг означает обычно замену кулера, но иногда и более серьезное вмешательство с паяльником в руках, к примеру, для повышения напряжения питания графического процессора и памяти на видеокарте (вольт-моддинг).

Платформа

Набор базовых компонентов, без которых не обходится ни один компьютер. Дополняется периферией (внутренней и внешней) в соответствии с запросами пользователя.

Как правило, платформой называют материнскую плату с процессором (иногда материнскую плату в корпусе, когда речь идет о ноутбуках и компьютерах в формате barebone). Поскольку требования компактности, надежности и совместимости работающих в одной связке компонентов со временем ужесточаются, в будущем не исключено, что объединение компонентов в протестированную на предмет беспроблемной работы платформу будет типичным явлением. А платформы так и будут называться: «для домашнего компьютера», «для рабочей станции», «для офисного ПК» и т.п. В мобильной сфере это уже состоявшийся факт — обе конкурирующие технологии Intel Centrino и AMD Turion предъявляют специфические требования не только к процессорам, но и входящим в состав платформы мобильным чипсетам, модулям беспроводной связи и т.п.



вверху Шина.

Рендеринг

Процесс формирования трехмерного изображения (в игровом контексте; шире используется всегда, когда речь идет о графике или видео, в чьей обработке деятельное участие принимает компьютер).

Тайминги**

Задержки при обращении к памяти. Измеряются в тактах системной шины. Определяют, насколько быстро оперативная память может реагировать на поступающие от процессора запросы. В характеристиках модулей памяти тайминги указываются в виде разделенных тире значений. К примеру, самая скоростная на сегодня формула доступна для элитных модулей DDR400 и пишется как «2-2-2-5»; наибольшее влияние на производительность оказывает первое значение в списке (CAS Latency). Чем ниже тайминги, тем, естественно, выше производительность.

Тексель***

Часто используется в устойчивом словосочетании «мега- (гига-) и т.п. текселей в секунду», что является важнейшей характеристикой видеокарты, обозначающей способность «перелопачивать» тот или иной объем текстур. Как известно, единственным комплектом «декораций» для оформления всей сцены в современных условиях ограничиваться не принято (текстуры поверхности, отражающие текстуры, рельефные и т.п. накладываются одна поверх другой). Следовательно, чем выше скорость работы с текселями, тем более сложную картинку (с комплектом текстур большего объема) сможет выстраивать ускоритель.

Фильтрация (би-, трилинейная и анизотропная)

Неотъемлемый этап в процессе формирования объемного изображения: устранение искажений, неизбежных, когда приходится накладывать один и тот же комплект текстур на объекты, удаленные от наблюдателя на разную глубину сцены. Поскольку текстуры суть обычные растровые изображения, к масштабированию они совершенно не приспособлены. Причем в обе стороны: приближение ведет к пикселизации (текстура распадается на квадраты), а удаление, вкупе с изменением угла наложения, превращает картинку на текстуре в некую серо-бурую кашу. Для того чтобы решить эту проблему, используется несколько комплектов текстур с разным разрешением. Дабы стыки между текстурами из разных комплектов не бросались в глаза, используется фильтрация. Самый совершенный метод — анизотропная фильтрация, уровень которой (количество точек, по которым происходит усреднение) задается в настройках драйвера.

Шейдеры

Пиксельные шейдеры — это небольшие программы, исполняемые графическим процессором, которые позволяют вносить изменения в результирующую картинку на уровне отдельных пикселей (в отличие от традиционного пиксельного конвейера, минимальной «закрасочной» единицей которого являются ячейки каркаса, на который отображаются текстуры), что совершенно необходимо, например, для создания реалистичного освещения. Спектр применения шейдеров очень широк; фактически в современных играх изображение по большей части фор-

* Будете очень громко смеяться, но мы настаиваем, что моддинг имеет один корень со словами «мода» и «модифицировать»!
** От англ. timing — хронометраж.
*** От англ. texture element — элементарная точка на текстуре.

мируется именно с их помощью, поскольку пределы реалистичности, доступные прежним технологиям, уже выбраны до донышка.

Вершинные шейдеры таким же способом работают над отдельными вершинами каркаса. И так как никто не мешает делать эти изменения в цикле, с их помощью особенно удобно программировать динамические эффекты, не несущие смысловой нагрузки в игре, но, к примеру, оживляющие статический пейзаж.

Шина

Соединительная магистраль, состоящая из нанесенных на печатную плату дорожек и пары микросхем, организующих передачу данных (согласование по уровням сигнала и кодирование для контроля искажений при передаче).

Чаще всего этот термин применяется к скоростным соединениям, работающим на высокой частоте. Системная шина (она же — FSB) соединяет центральный процессор с периферией, шина памяти — с памятью, а шины IDE и Aerial ATA служат для подключения жестких и оптических дисков. Производительность шины (пропускная способность) измеряется в мега- и гигабайтах в секунду и зависит от двух параметров: количества дорожек (ширины шины) и эффективной частоты передачи данных. Первое, умноженное на второе, равняется пропускной способности.

Поскольку современные шины успевают переслать данные несколько раз за один такт системного таймера, эффективная частота передачи равна частоте таймера (опорной частоте), умноженной на соответствующий коэффициент (так, для памяти стандарта DDR, DDR2 и DDR3 коэффициент равен двойке; для системной шины всех современных процессоров — четверке). Это необходимо учитывать, поскольку в BIOS материнских плат обычно указывается опорная частота, к примеру, 200 МГц для памяти DDR400 и 200 же мегагерц для процессора с заявленной 800-мегагерцевой системной шиной. Это правильно, так и должно быть, ничего страшного.

Ядро

Процессорное ядро — вычислительный блок, включающий в себя всю схему, ответственную за вычисления, логические операции и обмен данными.

Для работы ядро нуждается в отдельной памяти (кэш-памяти), размещаемой на том же кристалле, причем по площади и количеству транзисторов кэш обычно превосходит вычислительное ядро.

HDTV

Стандарт видео и телевидения «высокой четкости». Мониторы, телевизоры и, безусловно, сами видеозаписи и эфирный сигнал в этом стандарте должны поддерживать разрешение кадра 1050x600 при частоте обновления 30 Гц и отсутствии чередования кадров (interlace). И более ничего сверхъестественного. Вчерашний день по сравнению с разрешениями и частотами, используемыми в компьютерном быту, однако весьма серьезный шаг вперед от возможностей прежних «гражданских» видеостандартов NTSC, PAL, SECAM.

WGF 2.0

Windows Graphic Foundation 2.0, также известный как DirectX 10, графический API (программный интерфейс) для 3D-графики, ожидаемый к выпуску одновременно с операционной системой Microsoft Longhorn (коммерческая торговая марка новой ОС — Vista — была обнародована этим летом). Ожидается обновленная шейдерная модель (4.0) с унифицированными характеристиками как для пиксельных, так и для вершинных конвейеров, новые типы данных, детализированная спецификация, фактически исключающая какие-либо фирменные отличия в графических процессорах на уровне поддерживаемых команд и структур. Последнее не означает, что разные видеокарты станут работать с одинаковой производительностью, реализация функций внутри «железа» останется различной.



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

На два дюйма лучше

За какие-то полгода с небольшим ситуация на рынке ЖК-мониторов успела кардинально поменяться. Еще совсем недавно мы сравнивали 17-дюймовые модели между собой и с 19-дюймовыми, находили их лучшими и идеально подходящими для игр, даже рядом с более дорогими 19-дюймовыми. Теперь все не так. Спешно тестируем!

Как мы тестировали

По чрезвычайно старой и предельно доброй традиции мониторы тестировались в самых неблагоприятных для них условиях, путем подключения ко все тому же изрядно потрепанному временем и пользователями, но живому и стопроцентно здоровому ноутбуку Samsung X10 с дискретным видеографическим чипом GeForce4 440 Go с 64 Мбайт видеопамяти. Выбор объясняется тем, что выход на внешний монитор в ноутбуках позволяет самым суровым образом испытать аналоговую часть монитора на предмет генерации цветового шума и разного рода мерцаний.

Набор тестов также сохранился в неприкосновенности — к примеру, мы придирчиво отсмотрели набор цветовых паттернов и откалиброванных фотографий с правильной, знакомой с детства палитрой. Игровые тесты на проворных движках Quake 3: Arena 1.17 и Unreal Tournament 2003 (flyby) остаются лучшими лабораторными детекторами скорости реакции пикселей. Синхронизация с частотой обновления кадров выключалась. В этих же играх мы проверяли способность к корректному масштабированию картинки в игре до разрешений 640x480, 800x600 и 1024x768 точек. Послесвечение же оценивалось с помощью плавной прокрутки текста и перетаскивания по экрану окошка с разнообразным текстово-графическим содержимым.



Acer AL1751

Компания Acer занимает третье место по объемам поставок ЖК-мониторов (после LG и Samsung) в Россию. Однако в наших тестах Acer-мониторы очень редко были первыми, хотя и ни одного провала тоже на память не приходит. Добротная техника, с умеренной (но и не слишком низкой, на среднем уровне) ценой — вот и все впечатление.

Что же на этот раз? С 17-дюймовой моделью все по-прежнему: ни провалов, ни отрывов — хороший современный уровень игровой модели о семнадцати дюймах по диагонали. Чтобы не повторяться в дальнейшем, давайте зафиксируем основные приметы такового уровня:

а) обзорность ограничивается по горизонтали снижением контрастности с характерным желтым подсвечиванием (оттенок которого бывает различным — от светлого до почти оранжевого). Причем, если наблюдать это явление на белом фоне, окрашивание по краям экрана становится заметным уже при 30-градусном отклонении. Черный текст остается читаемым под любым углом, а вот фотографии идеально отображаются только тогда, когда ты рассматриваешь их, центрируя себя точно посередине экрана;

б) по вертикали наблюдается только падение контрастности, более резкое по сравнению с «горизонтальным», но без цветового окрашивания;

в) цветопередача заслуживает по меньшей мере оценки «хорошо», хотя, пожалуй, это единственный параметр, для которого наблюдается видимая на глаз вариабельность, особенно когда речь заходит о регулировках. У Acer AL1751 с этим опять же картина из типичных: вместо числовых значений цветовой температуры в меню обнаруживаются две «описательные» градации — Cool (холодные, синеватые оттенки) и Warm (теплые, желтоватые), а для желающих крутить настройки вручную — поканальная регулировка (User). Объективно говоря, такой подход надо признать наиболее честным, поскольку ни один из производителей (кроме Prestigio) калибровкой соответствия значений, прописанных в меню, реальным 6500, 9300 и т.п. «градусов по Кельвину» на конвейере не занимается. По крайней мере в случае недорогих моделей;

г) несмотря на разброс «спецификационных» значений, задержка, демонстрируемая моделями с заявленной «меньше 10 мс», по субъективным ощущениям находится на одном уровне, то есть найти разницу между 4 и 8 мс по плечу не каждому. Более того, субъективная оценка может заметно расходиться с официальными характеристиками.

AL1751 снова не рекордсмен, но и не отстающий, в играх смазывание контуров в самых динамичных эпизодах очевидно, но играть не мешает, то же самое происходит и с плавно прокручиваемым в окошке текстом.

Не повальным, но также распространенным (типичным, да) веянием в мониторостроении за последний год стали ЖК-матрицы глянцевые, полированные или со специальным покрытием. В исполнении Acer это обстоятельство отмечается маркетинговым ярлычком CrystalBrite. Такие экраны меньше рассеивают свет, благодаря чему цвета становятся насыщеннее, повышается контрастность и качество черного фона. В то же время появляются блики, совершенно незаметные на традиционных матрицах, что заставляет вспомнить времена ЭЛТ-мониторов (пусть и с хорошим антибликовым покрытием), когда, глядя на выключенный экран, можно было во всех подробностях рассмотреть собственное отражение. Поэтому считается, что «гладкие» мониторы уместны в домашних условиях, где можно легко регулировать окружающий свет, а в офисе их достоинства сомнительны.

Все скоростные 17-дюймовые модели эксплуатируют одну и ту же технологию построения матрицы — TN+Film, аль-

тернатива (Super IPS, MVA) встречается только в категории крупноформатных и широкоэкранных моделей.

Из дизайнерских находок в Acer AL1751 можно положительно отметить кнопки управления меню, вынесенные на основание (кабели также подключаются к «ножке»); в нем же, очевидно, помещается и часть управляющей электроники. Такой вариант удобнее сам по себе, да и подставка получилась тяжелее, а монитор — более устойчивым. В минусы конструкции занесем внешний блок питания (теоретически он, конечно, позволяет избежать лишних наводок, но, с другой стороны, у абсолютного большинства мониторов со встроенным блоком питания изображение остается столь же стабильным). Не очень понравилось, что яркость и контрастность у нашего экземпляра были выкручены по умолчанию на 100%, и снижать их желания не возникло. Впрочем, ЖК-мониторы не чета ЭЛТ, в том смысле, что подсветка со временем не столько садится, сколько рискует просто «перегореть». К счастью, поменять лампу технически несложно, а срок ее службы во всяком случае не меньше, чем срок работы кинескопа, если учитывать именно то время, в течение которого сведение и фокусировка сохраняются на первоначальном уровне.

цена **$310**
диагональ **17 дюймов**
угол обзора (по горизонтали x по вертикали) **150x135**
время реакции пикселей **8 мс**
яркость **400 кд/м²** | контрастность **500:1**
интерфейс **D-Sub, DVI, Line In** | потребляемая мощность **30 Вт**
габариты (ширина x высота x глубина) **379 x 400 x 164 мм**
вес **4,8 кг**

рейтинг 4,2

Acer AL1951



Современная тенденция в дизайне мониторов из одного модельного ряда, отличающихся лишь диагональю, бесхитростна. Внешне они выглядят попросту слегка отмасштабированными копиями. Разница в цене тоже сближает, она уже едва ли не пропорциональна прибавке площади экрана. Управление и содержание экранного меню совершенно идентичны... Но все эти внешние атрибуты обманчивы, объективная реальность такова, что именно 19-дюймовые мониторы за отчетный период «выросли» самым откровенным образом. Несмотря на то что их разрешение все еще остается равным 17-дюймовым моделям (то есть те же 1280x1024), в остальном (включая субъективную скорость реакции пикселей) среднестатистические 19-дюймовые представители претендуют на комплектацию оптимального игрового ПК в наибольшей степени.

Ну а Acer и в этой номинации претендует на демонстрацию добротных талантов «среднего класса». Для которого характерна субъективная задержка, ни в коей мере не мешающая получать удовольствие от игры (хотя «остаточные» явления заметны на глаз, вне зависимости от заявленных характеристик), примерно равная 17-дюймовым моделям комфортная обзорность и объективно чуть лучшая цветопередача. К портрету AL1951 добавим обнаружившийся запас по настройкам (в оригинале — 60 по контрастности и 90 по яркости), а также заметно лучшую по сравнению с 17-дюймовой регулировку цветовой температуры. Те же Cool- и Warm-градации, однако различия между ними куда менее грубые, ими даже можно пользоваться!

цена **$400**
диагональ **19 дюймов**
угол обзора **150x135** | время реакции пикселей **8 мс**
яркость **400 кд/м²** | контрастность **700:1**
интерфейс **D-Sub, DVI**
потребляемая мощность **50 Вт**
габариты **416 x 427 x 164 мм** | вес **5,4 кг**

рейтинг 4,5

Samsung SyncMaster 970P



Просто лучший монитор нашего теста без учета цены, но вполне оправдывающий ее! Первым и неизгладимым впечатлением оказалась широчайшая обзорность (кроме дизайна, конечно. А он у 970P новаторский — монитор исповедует максимальную свободу движения: регулируется по высоте, углу наклона, переводится в портретный режим и вращается на поворотной подставке). Монитор позволяет не только читать текст под любым углом зрения (кстати, пару лет назад именно Samsung первым представил монитор с идеальной «текстовой» обзорностью), теперь точно так же, не испытывая дискомфорта и цветовых искажений, можно рассматривать цветные изображения. Контрастность, конечно, снижается, но — и только. А учитывая, что номинальное значение данного параметра, измеренного по центру, по субъективным ощущениям действительно приближается к заявленному в спецификации, изображение получается роскошным. Вполне предсказуемо, что и цветопередача в таких условиях выступает на «отлично». Что тут еще можно сказать!

Разве что привести некоторые технические подробности в объяснение причин успеха, который достигнут с применением матрицы, изготовленной по технологии Super PVA. В наших прошлых исследованиях мы уже касались нюансов этой весьма удачной технологии, сочетающей в себе преимущества «ширпотребной» TN+Film и дорогой MVA; именно из-за нее и достигаются максимальные в категории непрофессиональных моделей контрастность и обзорность. Приставку Super она получила благодаря новому свойству Overdrive, или, пользуясь фирменной терминологией, Advanced Dynamic Capacitance Compensation. Новация обещает устранить (или по меньшей мере «начать устранять») традиционный порок матриц с ЖК-затворами любой конструкции, состоящий в том, что скорость переключения между промежуточными градациями значительно отстает от переключения с белого на черный и обратно. Поскольку для управления затвором к нему прикладывается определенное напряжение, тем большее, чем дальше отстоят друг от друга градации на шкале яркости. Однако и скорость переключения напрямую зависит от величины



напряжения! Для решения проблемы было предложено «разгонять» затвор импульсом с максимальной амплитудой и лишь затем подавать необходимое напряжение для удерживания ЖК-затвора в нужном положении. Как отметился Samsung SyncMaster 970P в тестах на скорость реакции? Снова отлично! И для 19-дюймовой модели это просто удивительно. Надо добавить, что заявленные 6 мс даны с пометкой «grey to grey», то есть для промежуточных градаций. Обнаружились ли какие-нибудь недостатки? Можно придраться к выносному блоку питания, который вдобавок присоединяется к внешнему же блоку цифро-аналогового преобразователя, прикрепленного к монитору несъемным кабелем. Отчего от монитора в рабочем положении идет своеобразная гирлянда... Но делать это совершенно не хочется, тем более что кабель «растет» от подставки и оказывается под столом. Отсутствие кнопок на корпусе с лихвой компенсируется все той же программой MagicTune, через которую открываются в том числе и неплохие настройки цветокоррекции — гамма, регулировка цветовой температуры, предполагающая выбор из двух теплых и семи холодных оттенков.

рейтинг 4,7

цена **$815**
диагональ **19 дюймов**
угол обзора **178x178** | время реакции пикселей **6 мс**
яркость **250 кд/м²** | контрастность **1000:1**
интерфейс **DVI (есть переходник на D-Sub)**
потребляемая мощность **нет данных**
габариты **424 x 242 x 507 мм** | вес **7,1 кг**

Samsung SyncMaster 730BF

Монитор соответствует представленному выше описанию «среднестатистического 17-дюймового аппарата» с минимальными отклонениями, а именно располагает чуть меньшей субъективной задержкой и — «в компенсацию» — чуть менее яркой палитрой. Иными словами, модель получилась «более игровой», а довести изображение до субъективно приятного лично вам цветового баланса можно с помощью регулировки «гаммы» (предусмотрена). А вот регулировки цветовой температуры резковаты, поэтому большинство предпочтет значение «Normal».

Отлично функционирующее масштабирование до промежуточных разрешений (за что можно похвалить встроенный цифроаналоговый преобразователь), увы, нивелируется похожей на муар у ЭЛТ-мониторов нестабильностью изображения, особенно заметной на светлом фоне. При подключении через цифровой интерфейс проблема исчезает, поэтому рекомендуем присматриваться к этому монитору только тем, у кого есть DVI-выход на видеокарте. Что по нынешним временам является скорее правилом, нежели исключением, — соответствующие разъемы встречаются даже на материнских платах с интегрированным видео.

Из фирменных технологий монитор поддерживает MagicTune (управление настройками экранного меню из Windows; примечательно, что оно работает как по цифровому, так и по аналоговому интерфейсу), MagicBright II с пятью вариантами яркости для типичных задач — от просмотра видео до редактирования текста, и MagicColor, позволяющая изменить насыщенность цветов для всего экрана или отдельного участка. Самые приятные эмоции вызывает первая функция — достаточно один раз попробовать такой вариант управления, как начинаешь искренне удивляться, почему это мало где реализовано. Кнопки управления на корпусе и традиционное экранное меню у этого монитора сохранены, но обращаться к ним совершенно не хочется.

рейтинг 4,1

цена **$330**
диагональ **17 дюймов**
угол обзора **160x160** | время реакции пикселей **4 мс**
яркость **300 кд/м²** | контрастность **700:1**
интерфейс **D-Sub, DVI**
потребляемая мощность **34 Вт**
габариты **382 x 320 x 175 мм** | вес **нет данных**

NEC MultiSync 1770GX

Не самый дешевый монитор с очень приятным и толковым дизайном, регулируемой по высоте подставкой и лучшим среди управляемых кнопками способов навигации по экранному меню. Мини-джойстик, появившийся в предыдущем поколении, продолжает стабильно радовать (впрочем, как и у Samsung, существует программный способ управления под названием NaviSet, и он, положа руку на сердце, чуть удобнее).

В остальном монитор соперничает с Acer AL1751 в соревновании «кто самый средний в среднем классе» и отличается от него лишь характером задержки: по нашим оценкам, скорость реакции пикселей в играх у NEC чуть лучше, зато на скроллинге текста наблюдается столь же незначительное отставание. Цветопередача не поражает, но и не раздражает, а доступные настройки цветовой температуры позволяют выбирать среди таких вариантов, как 9300, 8200, 7500, SRGB, 5000 и Natural Color. Как водится, подивившись на утрированно «теплые» и «холодные» значения, мы вынуждены были переключиться на Natural Color, которой судя по всему будет предпочтительнее вне зависимости от спектрального состава окружающего света. Также по последней моде экран монитора натурально глянцевый. Порадовало образцово-показательное масштабирование до всех промежуточных разрешений, а вот темнота в игровой обстановке заставляет прибегнуть к регулировке «гаммы» средствами игры, поскольку сам монитор такого не позволяет.

рейтинг 4,0

цена **$370**
диагональ **17 дюймов**
угол обзора **140x130** | время реакции пикселей **8 мс**
яркость **420 кд/м²** | контрастность **500:1**
интерфейс **D-Sub, DVI, USB Hub**
потребляемая мощность **47 Вт**
габариты **367 x 363 x 198 мм** | вес **6,1 кг**

NEC MultiSync 1970GX

А вот этот монитор приходится признать не просто дорогим, а неоправданно дорогим. Конечно, он выглядит чуть интереснее, чем тот же Acer (но внешность — параметр субъективный), а в остальном по совокупности характеристик итог получается не в пользу NEC. Если быть конкретнее, он слегка отстал и в тестах на величину задержки, и по качеству цветопередачи. Возможно, нам достался не самый удачный экземпляр? Но, даже если гипотетически считать его самым неудачным, чем могла порадовать нас ЖК-матрица, приготовленная по технологии TN+Film на добавочную сотню долларов? Притом что мониторы принадлежат к одному поколению, что и подтверждается заявленными характеристиками.

рейтинг 3,7

ЦЕНА **$520**
ДИАГОНАЛЬ **19 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА **150x140** | ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **8 мс**
ЯРКОСТЬ **400 кд/м²** | КОНТРАСТНОСТЬ **700:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub, DVI**
ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **54 Вт**
ГАБАРИТЫ **413 x 387 x 220 мм** | ВЕС **7,4 кг**



Sony SDM-HS75P

Компания Sony умеет выжать максимум из любой технологии. Если захочет. Данный факт уже многократно проверялся нами на практике. Впрочем, на этот раз существенного отрыва от среднего уровня не наблюдается, а субъективная задержка реакции пикселей оказалась даже чуть больше, чем у других участников нашего тестирования с характеристикой «8 мс» в спецификации. Зато комплексный параметр «цветопередача» у Sony SDM-HS75P заслуживает чуть более высокой оценки, чем у остальных, — его цвета глубже и насыщеннее.

Если верить официальным документам, существенный вклад в «красочность» вносит технология X-Black (полированная поверхность экрана с антибликовым покрытием). Из других фирменных находок назовем интеллектуальный режим ECO, суть «логический датчик яркости, определяющий изменения в окружающем освещении и автоматически настраивающий параметры дисплея для обеспечения наилучшего качества изображения».

Кстати, для регулировки яркости в этом мониторе лучше использовать меню BackLight (подсветка), установив собственно параметр яркость (Brightness) на максимальный уровень. Дело в том, что первый параметр управляет уровнем яркости через усиление и ослабление свечения ламп подсветки, тогда как второй работает с самими ЖК-затворами (если яркость установлена не на максимальный уровень, они просто не полностью открываются). Но, поскольку переключение ячеек матрицы между промежуточными градациями занимает больше времени, пользуясь такой регулировкой яркости, вы ухудшаете скорость реакции пикселей.

Дизайн монитора по меньшей мере запоминающийся, а вот регулировка предусмотрена всего одна — угол наклона. Удобство экранного меню, управление которым вынесено на нижнюю кромку экрана, не оставило каких-либо положительных, а равно и сильно отрицательных впечатлений. Из настроек цветовой температуры есть только 6500 и 9300, зато предусмотрены три фиксированные предустановки «гаммы» и настройки яркости для типичных режимов «игра — фильм — работа с текстом».

рейтинг 4,3

ЦЕНА **$370**
ДИАГОНАЛЬ **17 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА **160x160** | ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **8 мс**
ЯРКОСТЬ **420 кд/м²** | КОНТРАСТНОСТЬ **600:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub, DVI**
ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **45 Вт**
ГАБАРИТЫ **388 x 383 x 139 мм** | ВЕС **5 кг**

Sony SDM-HS95P

Этот монитор наглядно иллюстрирует, как сильно могут различаться по качеству изображения одинаковые внешне (и по «начинке» экранного меню) представители одной линейки. Объясняется это очень просто: матрица 19-дюймовой модели изготовлена по технологии MVA и демонстрирует примерную контрастность, замечательную яркость, очень приятные естественные цвета, обзорность, недотягивающую до планки, установленной монитором Samsung 970P, лишь в том, что по вертикали, кроме падения контрастности, наблюдается желтое окрашивание белого фона.

Увы, для игр этот монитор мы порекомендовать не можем, и виною тому невысокая скорость реакции пикселей — шлейфы, размытие и троение контуров в динамичных сценах видны отчетливо. Также SDM-HS95P был единственным в нашем тесте, у которого задержка оказалась на уровне, способном вызвать дискомфорт. Технология Overdrive не поддерживается, как следствие, наблюдаем «родную» для MVA медлительность при переключении между промежуточными градациями.

(Окончание следует.)

рейтинг 3,5

ЦЕНА **$570**
ДИАГОНАЛЬ **19 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА 170x170 | ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **12 мс**
ЯРКОСТЬ **450 кд/м²** | КОНТРАСТНОСТЬ **1000:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub, DVI**
ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **60 Вт**
ГАБАРИТЫ **418 x 435 x 217 мм** | ВЕС **6,0 кг**

Спасибо!

Редакция Game.EXE добровольно и чистосердечно благодарит следующие организации, любезно предоставившие замечательные в целом мониторы на придирчивое, но справедливое тестирование: российские представительства компаний Acer (www.acer.ru), Samsung (www.samsung.ru), Sony (www.sony.ru) и компанию Lanck (www.lanck.ru).



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Серийный ATA

История технологии Serial ATA в массовых устройствах насчитывает пять лет. Никто уже не надеялся, но... она начинает демонстрировать реально ощутимое (на глаз, а не в одной лишь «синтетике») преимущество! Едва ли это связано с удвоившейся пропускной способностью Serial ATA II, но вот с новой аббревиатурой NCQ — очень может быть.

Родная очередь команд

Иными словами, Serial ATA наконец-то доросла до таких кондиций, которыми должна была обладать на момент начала серийного выпуска «последовательных» контроллеров и соответствующих им винчестеров. Но не будем ворчать по этому поводу, порадуемся, что технология все же развивается в правильном направлении.

Пусть удвоение пропускной способности со 150 до 300 Мбайт/с не имеет практического обоснования, коль скоро все, на что способны лучшие из лучших винчестеров в идеальных условиях, укладывается в 80 Мбайт/с. Зато NCQ, она же Native Command Queueing, или «собственная очередь команд», востребована несомненно. Суть технологии в том, что запросы на чтение сохраняются контроллером в особом буфере и затем исполняются винчестером не в порядке поступления, а таким образом, чтобы магнитные головки не метались по поверхности диска, а смогли «обойти» запрошенные участки последовательно. В многозадачной среде, да и любых программах, интенсивно работающих с диском, эффект от такой технологии хоть и не бросается в глаза, но совершенно точно обнаруживается по субъективным пользовательским ощущениям.

NCQ поддерживается контроллерами, соответствующими стандарту Serial ATA II (чипсеты nForce4 Ultra и SLI — для процессоров AMD, i945/i955 — для процессоров Intel). Впрочем, отдельная поддержка NCQ встречается и в более ранних чипсетах (к примеру, с южным мостом ICH6), также прогрессивный SATA может быть добавлен на любые материнские платы отдельной микросхемой — скажем, распространенной Silicon Image SiI3132. Во всех чипсетах, запланированных к выпуску, эта технология также будет поддерживаться по умолчанию.

Как мы тестировали

Винчестеры устанавливались в тестовый стенд компании OLDI (www.oldi.ru) с материнской платой Albatron K8SLI на чипсете nForce4 SLI, процессором Athlon 64 3500+, памятью 1 Гбайт DDR400 Corsair CMXP512-3200XL и основным жестким диском Maxtor MaxLine Plus III, подключенным к традиционному IDE-контроллеру в режиме Ultra ATA/133. Диски испытывались по очереди, в гордом одиночестве занимая собой порт интегрированного в чипсет контроллера Serial ATA II. Операционная система — Windows XP Professional SP2; тестами служили вечно молодой Winbench 99 2.0; отдельно измерялось время записи двух файлов объемом 1,28 Гбайт и 1342 файлов объемом 1,90 Гбайт.



Maxtor MaxLine Plus III

Компания Maxtor совершила переход на пластины с емкостью 100 Гбайт довольно давно, что, безусловно, подтверждает ее статус передовой и впередсмотрящей. Но по этой же самой причине более медлительные конкуренты, завершившие обновление линеек позже, успели привить к своим дискам Serial ATA II, тогда как нынешнее поколение Maxtor обходится первой версией, лишь расширенной поддержкой технологии NCQ. Да и по плотности записи отдельные передовики отрасли уже смогли достичь куда более солидных значений.

Но придираться к этим сугубо теоретическим материям некорректно, напрямую ни то, ни другое реальную производительность не определяет, а по объективным тестам винчестеры Maxtor выступают не хуже конкурентов. Нельзя не отметить и привлекательную цену для модели, которая позиционируется как особо надежная с расширенным сроком службы (на уровне профессиональных SCSI-дисков) и пятилетней гарантией. Тем не менее в нашем обзоре этот диск присутствует вне конкурса — так как он единственный был представлен в формате под параллельный интерфейс и играл роль не только тестового, но и системного — для исследования остальных.

И, разумеется, на его примере можно судить, что в действительности дает переход на Serial ATA. Судим — и в очередной раз убеждаемся, что даже с введением NCQ ни о какой «пропасти» между старым и новым интерфейсами нет. А для тех, кто активно экспериментирует с разными операционными системами или по иным причинам нуждается в «повышенной совместимости», видным преимуществом традиционного интерфейса остается не в пример лучшая приспосабливаемость к нестандартным условиям работы. Такой винчестер будет виден после запуска компьютера из любой программы без необходимости заботиться о дополнительных драйверах для контроллера. Да и по надежности крепления штекера в разъеме изначальная хлипкость «последовательных» сочленений устранена не повсеместно, лишь на отдельных материнских платах можно встретить бортики или фиксаторы для SATA-разъемов (в худшем случае шлейфы отсоединяются безо всяких причин, и уж непременно когда-нибудь придется что-то снимать или устанавливать внутри корпуса).

Поймите правильно: это не призыв не изменять параллельному интерфейсу. И, чтобы все же поставить точку в растянувшейся на пять лет (и еще не завершившейся) истории замещения Parallel ATA на Serial ATA, подведем практический итог. Будет он в пользу Serial ATA. Если нет особых соображений, сейчас предпочтительнее выбрать жесткий диск с последовательным интерфейсом и поддержкой NCQ. К примеру, в серии MaxLine III смена интерфейса дает снижение времени произвольного до-

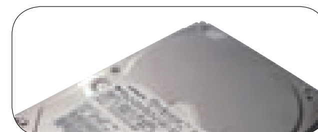
ступа (таким образом, диск сравнивается с конкурентами на уровне 13 мс), а общая производительность в многозадачной среде возрастает. Учитывая несущественную разницу в стоимости, пренебрегать таким бонусом просто не по-хозяйски.

цена (здесь и далее для модели объемом 250 Гбайт с интерфейсом Serial ATA) **$130**
доступные емкости **300, 250 Гбайт**
интерфейс **Ultra ATA/133, Serial ATA/150 (NCQ)**
частота вращения **7200 об/мин**
объем буфера **16 Мбайт**
шум, вращение/поиск, дБА **27/нет данных**

рейтинг 4,2

Hitachi Deskstar T7K250





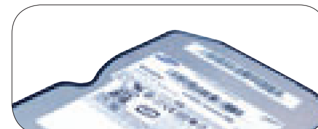
Компания Hitachi, напротив, подзадержалась со сменой поколений, но и результат можно считать олицетворением разумного максимума. Плотность — 125 гигабайт на пластину (больше только у Seagate, но в ущерб скорости поиска), поддерживается Serial ATA/300 с NCQ, но по умолчанию скорость интерфейса ограничена 150 Мбайт/с (чтобы избежать проблем совместимости с контроллерами), переключиться на максимум можно посредством фирменной утилиты. С ее помощью можно также управлять режимами поиска (скоростной и бесшумный) и другими низкоуровневыми настройками. Обновленные модели можно отличить от совершенно идентичных внешне предшественниц из ряда 7K250 по знакосочетанию DLA3 в маркировке (к примеру, HDS722516DLA380 для 160-гигабайтной). Кроме того, в новой серии нет моделей объемом меньше 160 Гбайт. Что касается результатов тестов, можно твердо констатировать, что Hitachi Deskstar T7K250 — наш чемпион по интегральной оценке производительности. В большинстве тестов он либо выигрывает, либо финиширует одним из первых, и самое главное — нет провалов. Нагрев и шумовые показатели — на среднем уровне, в обоих случаях Hitachi пропускает вперед модели от Samsung и Western Digital WD3200JD.

цена **$125**
доступные емкости **250, 160 Гбайт**
интерфейс **Ultra ATA/133, Serial ATA/300 (NCQ)**
частота вращения **7200 об/мин**
объем буфера **8 Мбайт**
шум, вращение/поиск, дБА **28/34**

рейтинг 4,5

Samsung SpintPoint P120





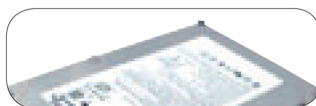
Трудолюбивый Samsung неутомимо работает над захватом рынка жестких дисков и в который уже раз приятно радует высокими результатами в тестах. Если помните, началось все с того, что несколько лет назад под этой маркой вышли образцово-показательные диски из бюджетной категории с частотой вращения 5400 об/мин, которые подозрительно на равных работали с 7200-оборотистыми конкурентами в потребительских приложениях и наших любимых играх. И при этом в буквальном смысле слова не грелись и не шумели! Затем наступил черед недорогих моделей на 7200 об/мин с достойной скоростью и привлекательной ценой. И вот теперь, судя по результатам текущего теста и расчетным ТТХ (плотность 125 Гбайт на пластину, Serial ATA/300 с NCQ), Samsung замахивается на первое место в абсолютном зачете. Первый подход к снаряду по крайней мере можно считать удачным. Осталось сгладить оставшиеся флуктуации по отдельным тестовым позициям, и мы безо всяких колебаний навесим на диски Samsung ярлык «Наш выбор». А пока — заслуженная «Лучшая покупка». Отдельно и особо рекомендуем диски из серии SP2x04C (именно с такой маркировкой поступают новые «самсунги» в продажу, где вместо «x» помещается 0 или 5, в зависимости от объема — 200 или 250 Гбайт)



рейтинг **4,5**

ЦЕНА **$115**
ДОСТУПНЫЕ ЕМКОСТИ **250, 200 Гбайт**
ИНТЕРФЕЙС **UltraATA/133, Serial ATA/300 (NCQ)**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **7200 об/мин**
ОБЬЕМ БУФЕРА **8 Мбайт**
ШУМ, ВРАЩЕНИЕ/ПОИСК, дБА **25/28**

тем, кто собирает компьютер в компактном корпусе или стремится к минимальному шуму. В акустическом тесте Samsung лидирует с разницей, ощутимой невооруженными органами чувств, а нагрев — на том же минимальном уровне, что и у Western Digital Caviar SE.



Seagate Barracuda 7200.7 w/NCQ

Компания Seagate обновила знакомую нам линейку 7200.7 сменой электронной начинки, оставив прежние диски плотностью 100 Гбайт (80 — для младшей модели), и доработала ее для покрытия сегмента с относительно низкой по теперешним меркам емкостью.

Многословного описания винчестеры не заслуживают; с учетом назначенных розницей цен, эпизодической доступности в продаже и, главное, явно отстающей от современного уровня производительности порекомендовать их не можем.

рейтинг **3,8**

ЦЕНА (160 Гбайт) **$100**
ДОСТУПНЫЕ ЕМКОСТИ **200, 160, 120 Гбайт**
ИНТЕРФЕЙС **Serial ATA/150 (NCQ)**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **7200 об/мин**
ОБЬЕМ БУФЕРА **8 Мбайт**
ШУМ, ВРАЩЕНИЕ/ПОИСК, дБА **25/34**

Seagate Barracuda 7200.8

Обновленную серию Seagate, казалось бы, можно начать чествовать, не тестируя, по одному лишь параметру — максимальной на сегодня плотности записи — 133 Гбайт на пластину. Однако после знакомства с результатами тестов выясняется, что рекорд этот не такой уж выдающийся. Максимальная скорость (Transfer Rate) линейного чтения подросла на несущественную величину по сравнению с чуть менее «плотными» дисками Samsung и Hitachi, зато «откат» в тестах на время доступа заметен даже в сравнении с предыдущим поколением самой Seagate. Да и по остальным тестам диски все же поразительно близки к показателям 7200.7, а никак не к нынешним передовикам.

Бесшумность, коей некогда была знаменита Seagate Barracuda ATA IV, с каждым поколением деградировала, и сегодня диски не выделяются из общей массы (то есть шум вращения слышен лишь вблизи; поиск же сопровождается отчетливым стрекотом и высокочастотным писком во время непрерывного чтения и записи), то же самое относится к тепловыделению, хвалить и ругать не за что.

Итого получился портрет типичного середнячка, способного не огорчить поклонников марки Seagate, особенно с учетом невысокой стоимости. Но для всех остальных такой выбор не совсем оптимален.

рейтинг **4,0**

ЦЕНА **$115**
ДОСТУПНЫЕ ЕМКОСТИ **400, 300, 250, 200 Гбайт**
ИНТЕРФЕЙС **Ultra ATA/100, Serial ATA/150 (NCQ)**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **7200 об/мин**
ОБЬЕМ БУФЕРА **8 Мбайт**
ШУМ, ВРАЩЕНИЕ/ПОИСК, дБА **28/37**

Western Digital Caviar SE

Это семейство заслуживает персональную награду за экономичность: уровень его тепловыделения минимален, разница ощущается на ощупь не только в сравнении с горячим Maxtor, но даже умеренно греющимися Seagate.

А вот другой аспект экономии, которую можно назвать экономией на маркировке, похвалить никак нельзя. Компания продолжает гнуть прежнюю линию и маркировать все диски одного семейства по общей схеме. Следовательно, рассчитывать, что 40- и даже 200-гигабайтный диск будет иметь такую же плотность записи и производительность, как и побывавшая в наших тестах 320-гигабайтная модель с маркировкой WD3200JD, не приходится. Гарантированно плотностью 100 Гбайт на пластину располагают лишь модели на 300 и 320 Гбайт, 250-гигабайтная может быть собрана, как на современных, так и на прежних 80-гигабайтных пластинах, а 200-гигабайтная и того веселее — на 60-гигабайтных. Современные старшие модели (от 200 Гбайт), разумеется, собираются только на 100-гигабайтных пластинах, поскольку это оправдано экономически.

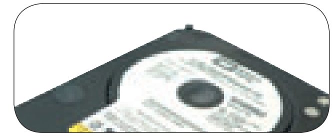
Оптимальное соотношение цены и объема также сместилось к дискам 200-250 Гбайт, поэтому рекомендуем приобретать именно их. И обратите внимание на дату производства — чем свежее диск, тем лучше.

Что касается производительности, в лице этой серии имеем еще одного крепкого представителя среднего класса, добавить к результатам тестов совершенно нечего.

рейтинг **4,3**

ЦЕНА **$120**
ДОСТУПНЫЕ ЕМКОСТИ **320, 300, 250, 200, 160, 120, 80, 40 Гбайт**
ИНТЕРФЕЙС **Ultra ATA/133, Serial ATA/150**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **7200 об/мин**
ОБЬЕМ БУФЕРА **8 Мбайт**
ШУМ, ВРАЩЕНИЕ/ПОИСК, дБА **28/34**

Western Digital Caviar SE16



Представитель семейства, заточенного под массовое хранение данных, единственный 400-гигабайтный экземпляр с маркировкой WD4000KD помещается в нашем обзоре в справочных целях. Обзаводиться таким монстром для игр нет необходимости, даже если вы устанавливаете все без разбора. Между тем эффект от использования 16-мегабайтного буфера (а это единственное отличие Caviar SE16 от простого Caviar SE) оказался довольно неожиданным. Судите сами. От всеразличных кэшей, буферов и прочего мы ждем сглаживания результатов (кроме роста производительности как таковой, конечно) — и это логично, ведь такая память хранит данные, за которыми в противном случае пришлось бы обращаться «дальше», к самому устройству, работающему заведомо медленнее, то есть буферизует их. Что же мы видим на примере этого диска? Отчетливо выраженный «раздрызг» в значениях как синтетических, так и естественных тестов! Результат в Business WinMark оказался вдвое хуже по сравнению с использующим пластины такой же плотности винчестером Maxtor MaxLine III, зато в High-End-секции диск выступил на уровне лидера. Сильно не в пользу этого винчестера говорит и высокий нагрев — один из худших, если не худший результат в обзоре.

ЦЕНА (400 ГБАЙТ) **$250**
ДОСТУПНЫЕ ЕМКОСТИ **400 Гбайт**
ИНТЕРФЕЙС **Serial ATA/150**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **7200 об/мин**
ОБЬЕМ БУФЕРА **16 Мбайт**
ШУМ, ВРАЩЕНИЕ/ПОИСК, ДБА **28/34**

рейтинг 3,9

Western Digital Raptor



Уникальный в своем роде, а потому нестареющий продукт с маркировкой WD740GD. Единственная серия дисков в потребительском секторе с частотой вращения свыше 7200 об/мин. Высокие обороты способствуют в первую очередь прогрессу скорости случайного доступа (меньше приходится ждать, пока под читающими головками окажется нужный сектор). Линейная скорость считывания, конечно, тоже растет, но, учитывая гораздо меньшую плотность записи у высокооборотной модели, разница не радикальная.

С интересом смотрим на результаты полусинтетических и практических тестов. А они демонстрируют, что этот «хищник» далеко оторваться от преследователей не может. Разумеется, если речь идет о «потребительских» программах (там же, где принято использовать скоростные SCSI, такие диски могут оказаться удачной альтернативой).

Шумит бешено вращающийся диск умеренно, но заметно громче (звонче) по сравнению даже с самыми шумными 7200-оборотными моделями; а вот нагрев приятно порадовал умеренностью, — глядя на ребристую поверхность крышки, имитирующей радиатор, мы ожидали худшего.

Конечно, компьютер с таким диском будет стартовать быстрее и резвее запускать программы (в том числе загружать игровые уровни). Но! Советовать расходовать деньги на побочный комфорт, заметный лишь при непосредственном сравнении, мы не беремся. С точки зрения получения максимального комфорта в играх лучше прибавить адекватную сумму к стоимости видеокарты или процессора. Или нарастить оперативную память.

ЦЕНА **$125**
ДОСТУПНЫЕ ЕМКОСТИ **250, 160 Гбайт**
ИНТЕРФЕЙС **Ultra ATA/133, Serial ATA/300 (NCQ)**
ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ **7200 об/мин**
ОБЬЕМ БУФЕРА **8 Мбайт**
ШУМ, ВРАЩЕНИЕ/ПОИСК, ДБА **28/34**

рейтинг 4,0

Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит интернет-магазин Allmart (www.allmart.ru), компанию EAST SIDE Consulting и российские представительства компаний Samsung (www.samsung.ru), Maxtor (www.maxtor.com) и Western Digital (www.wdc.com/ru) за предоставленные для тестирования накопители на жестких и, более того, магнитных дисках.

	Business WinMark, Мбайт/с	High-End WinMark, Мбайт/с	Disk Access Time, мс	Disk Transfer Rate: Beginning, Мбайт/с	Disk Transfer Rate: End, Мбайт/с	Запись 1,28 Гбайт (2 файла), с	Запись 1,90 Гбайт (1342 файлов), мин
Maxtor MaxLine Plus III PATA (300 Гбайт)	20,8	50,6	15,2	64,9	37,7	25,3	47,4
Hitachi Deskstar 7K250 HDS722516VLSA80 (160 Гбайт)	17,0	41,6	13,3	59,7	32,7	25,4	52,3
Hitachi Deskstar T7K250 HDS722516DLA380 (160 Гбайт)	28,9	51,8	12,9	67,2	36,5	24,7	51,7
Samsung SpintPoint P120 SP2504C (250 Гбайт)	15,4	43,3	14,2	72,9	36,9	23,0	54,0
Seagate Barracuda 7200.7 w/NCQ (160 Гбайт)	17,1	39,7	12,7	57,2	30,8	25,4	51,2
Seagate Barracuda 7200.8 (400 Гбайт)	16,2	40,7	14,7	70,8	70,3	24,1	49,3
Western Digital Caviar SE WD3200JD (320 Гбайт)	15,9	42,9	12,7	66,5	40,7	23,4	51,8
Western Digital Caviar SE WD4000KD (400 Гбайт)	11,0	51,0	12,9	64,9	40,9	22,8	53,5
Western Digital Raptor WD740GD (74 Гбайт)	12,3	45,4	8,0	71,8	53,9	23,4	48,8



КОНСТАНТИН ИВАНОВ, ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Наше радио

Колонки должны быть. Если уж не Hi-Fi-комплект за $1000, то по крайней мере не встроенные в монитор. Многолетние исследования высоколобых научных институтов, фондов общественного мнения и примкнувших к ним ваших железных корреспондентов свидетельствуют: на акустику для игрового компьютера чаще всего расходуется от $30 до $200. Вернее даже так: от $30 до $100 и от $150 до $200. Так давайте же в очередной раз посмотрим, что можно получить за эти деньги! На всякий случай напоминаем: на дворе начало сентября-2005.

Как мы тестировали

Для тестирования использовалась следующая компьютерная система: ОС Windows XP Professional SP1, процессор AMD AthlonXP 2500+, материнская плата ASUS A7V600, память 1 Гбайт Samsung DDR400, видеокарта GeForce 6600GT (драйвер Detonator 71.84). В качестве звуковой карты применялась Creative Audigy 2 SB0400.
Для оценки аудиоощущений были выбраны следующие игры: DOOM 3, Need For Speed: Underground 2 и Silent Hill 4. Аппаратный EAX включен, игровые графические настройки средние. Безусловно, мы не только играли, но и просматривали различные DVD-фильмы с честным многоканальным звуком, а также слушали произведения Кюи, Nitty Gritty Dirt Band, Orchestral Manoeuvres In The Dark и, конечно, The Berkeley String Quartet And The Instant Action Jug Band.



JetBalance 2.1 JB-461

Колонки JetBalance исследовались нами и прежде и, помнится, произвели благоприятное впечатление именно как утилитарное изделие, не претендующее на услаждение опытного уха, но одно из лучших с учетом цены. Акустика JetBalance JB-461 относится к классу 2.1, то есть состоит из двух сателлитов и сабвуфера. Этот класс под маркой JetBalance представлен, кстати, девятью моделями. Корпус прессованный из MDF (русский эквивалент — ДВП, древесно-волокнистая плита), что, пожалуй, является лучшим компромиссом между ДСП и пластмассой. Дизайн всей линейки отличается здоровой консервативностью, причем JB-461 выглядят на этом фоне относительно современно, что, сдается нам, как раз не пошло им на пользу. Очертаниями сателлиты напоминают детсадовские кубики. Бледно-синий окрас не вызывает восторга. Такие колонки вряд ли органично впишутся в домашний интерьер, зато в офисный — на ура.

Басовая колонка выглядит чуть лучше: серебристая пластиковая панель, круглые аккуратные кнопки (индикатор питания, регуляторы громкости, высоких и низких частот) и неизменный фазоинвертор. Кнопка включения питания находится на задней панели, что не очень удобно. Оконцовки шнуров не имеют штекеров и закрепляются на манер Hi-Fi-техники зажимами.
Звучит комплект JB-461, увы, средне. Можно отметить неплохую стереопанораму в играх и при просмотре фильмов, но качество воспроизведения музыкальных композиций, особенно инструментальных, заметно страдает из-за характерной металлической окраски на средних и высоких частотах. И регулировка тембра здесь не спасает. Мощность колонок вполне достаточна для озвучания рабочего места чем-то фоновым, но для создания правдоподобных спецэффектов в играх и фильмах силенок колонкам не хватает. Ранее протестированные JB-481, более дешевые и также не способные к киносотрясениям воздуха, тем не менее звучали гораздо чище и даже могли быть смело рекомендованы как лучший выбор за свои деньги.
Вердикт очевиден: для самых невзыскательных. Что, это не про вас? Тогда идем дальше.

дизайн	2,8
звучание	3,7

рейтинг 3,7

САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.jetbalance.ru**
ЦЕНА **$45**
КОЛИЧЕСТВО САТЕЛЛИТОВ **2**
МОЩНОСТЬ СТЕЛЛИТА **10 Вт**
МОЩНОСТЬ САБВУФЕРА **40 Вт**
ДИАПАЗОН ЧАСТОТ **35 Гц — 20 кГц**
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ **85 Дб**



Creative Inspire 2.1 T3000

Компания Creative в особом представлении не нуждается. Все знают, что она делает лучшие в мире звуковые карты для подлинно игровых компьютеров и... неплохую акустику. Особенностью линейки Inspire T, одного из парламентеров которой мы принимаем, является двухполосная конструкция колонок: каждый сателлит имеет по два динамика для воспроизведения высоких и средних частот. Подобное решение вовсю применяется в акустике классом выше и наконец-то его можно увидеть в сравнительно дешевых системах.
Колонки-спутники, корпус которых выполнен из ударопрочного полистирола, могут устанавливаться на индивидуальных подставках (входят в комплект) или крепиться на стене. Темный тон гладкого пластика смотрится солидно. Шнур от сателлитов тянется на 2 метра,

и этого вполне хватает для размещения на любом компьютерном столе. Управление звуком (басс / громкость) выведено на отдельный манипулятор, напоминающий простенькую мышку. Предусмотрен выход на наушники и зеленый индикатор, сигнализирующий, что акустика включена. Блок питания вынесен из корпуса.

Сабвуфер, выполненный по схеме с фазоинвертором, имеет деревянный корпус и выдает в меру детализированные басы, хотя на мощности басовой колонки в Creative сэкономили — потолок у ваших соседей снизу вибрировать не будет. Увы.

В целом звучание хорошее и в играх, и в фильмах, и при прослушивании музыки. Сабвуфер довольно деликатно вмешивается в работу комплекта, что идет на пользу стереопанораме. Мощности звука для индивидуального рабочего места вполне хватает, хотя для насыщения гостиной приличного метража Inspire T3000 не подойдет.

Любители 5.1-канального звука могут присмотреться к модели Inspire T5900 за $95. По дизайну и характеристикам она повторяет Inspire T3000, но имеет 5, а не 2 сателлита мощностью 8, а не 6 Вт. Мощность сабвуфера также увеличена с 17 до 22 Вт.

САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.creative.com**
ЦЕНА **$47**
КОЛИЧЕСТВО САТЕЛЛИТОВ **2**
МОЩНОСТЬ СТЕЛЛИТА **6 Вт**
МОЩНОСТЬ САББВУФЕРА **17 Вт**
ДИАПАЗОН ЧАСТОТ **40 Гц — 20 кГц**
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ **80 Дб**

дизайн 4,3
звучание 4,2

рейтинг 4,2

Creative I-Trigue 2.1 3200



Акустическая система I-Trigue 3200 запоминается прежде всего ультратонкими металлическими колонками с тремя титановыми динамиками. Сразу скажем, что сверхвысокого качества звука и потрясающей мощности разработчикам из Cambridge Soundworks добиться не удалось. Зато колонки хорошо смотрятся в комплекте с ноутбуком. Естественно, в настольном его положении, поскольку сабвуфер надежно привязывает систему к стационарным условиям эксплуатации.

Проводной пульт ДУ снабжен линейным входом и гнездом для подключения стереонаушников. Из органов управления — кнопка включения питания, регуляторы громкости и уровня низких частот. Длина кабелей для подключения сателлитов — 2 м.

Титановые микродинамики обеспечивают чистый и детализированный звук на среднем уровне громкости, в то время как «сделать погромче» удается лишь в ограниченных пределах, что может помешать сполна насладиться играми и фильмами. Что ни говори, правдоподобность спецэффектов обеспечивается не только их «правильным» исполнением с точки зрения совпадения частот и модуляций, но и банальным уровнем звукового давления. Зато деревянный сабвуфер выдает глубокие басы, и к нему у нас претензий нет именно в работе со спецэффектами, тогда как на музыкальных партиях его уровень отстает от класса динамиков, и злоупотреблять басами не хочется. Словом, наблюдаем ситуацию, многократно отмечавшуюся нами в классе систем из двух колонок и сабвуфера.

САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.creative.com**
ЦЕНА **$65**
КОЛИЧЕСТВО САТЕЛЛИТОВ **2**
МОЩНОСТЬ СТЕЛЛИТА **8 Вт**
МОЩНОСТЬ САББВУФЕРА **19 Вт**
ДИАПАЗОН ЧАСТОТ **30 Гц — 20 кГц**
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ **80 Дб**

дизайн 4,5
звучание 3,9

рейтинг 4,0

Microlab PRO1





Американо-китайская компания Microlab Technology во времена оны прославилась у российских пользователей как производитель сравнительно недорогой и добротной аудиотехники в классическом формате двух больших деревянных колонок. Новое детище концерна, появившееся в этом году, — серия из трех акустических систем под лейблом «Pro». Мы рассматриваем младшую модель, старшие версии отличаются большими габаритами, мощностью и всем, чем принято отличаться старшим от младших.

Внешне комплекты Pro 1/2/3, если не брать во внимание габариты, очень похожи. Кевларовые динамики окрашены в яркий желтый цвет, а корпуса ламинированы под светлое дерево. Сабвуфера нет, но есть внешний усилитель со световым табло, на котором цифрами отображается уровень громкости. Корпус усилителя металлический, уважительно тяжелый, со множеством отверстий для вентиляции. В комплекте обещаны улучшенные по сравнению с ранее поставлявшимися колонками серии Pro кабели для межблочных соединений.

Прилагается удобный (с позиций эргономики и функциональности: к стандартной регулировке громкости, уровня ВЧ и НЧ добавлена регулировка баланса «лево-право») дистанционный пульт с инфракрасным передатчиком. В сравнении с традиционным для акустических комплектов проводным пультом беспроводной вариант, конечно, удобнее. С другой стороны, ИК-пульт уступает радиопередатчикам в позиционировании на местности. В результате достаточно малейших отклонений за пределы прямой видимости, как регулировка громкости становилась нечеткой, настройка менялась скачком.

Что дает переход от маленьких динамиков с сабвуфером к паре больших широкополосных колонок? В первую очередь предсказуемую и неискаженную стереопанораму. Но если для музыки низкочастотной поддержки

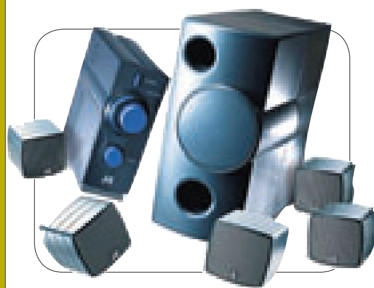
дизайн 4,4
звучание 4,5

рейтинг 4,5

хватает вполне, то в играх и фильмах отдельный сабвуфер в этой ценовой категории все же способен на большее. Запас по мощности велик. Однако качество звука на высоком уровне громкости снижается, а при уровне 70% можно расслышать паразитные резонансы. Несмотря на использование отдельных высокочастотных динамиков, звучание в верхнем диапазоне трудно назвать идеальным.

Тем не менее для тех, кто чуть больше слушает музыку, чем играет (а в играх PRO1 с большим пиететом относится к звуковой дорожке, а не только к спецэффектам), такой комплект можно назвать оптимальным выбором за свою цену.

САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.microlab-speaker.ru**
ЦЕНА **$70**
КОЛИЧЕСТВО САТЕЛЛИТОВ **2**
МОЩНОСТЬ СТЕЛЛИТА **30 Вт**
САБВУФЕР **Нет**
ДИАПАЗОН ЧАСТОТ **45 Гц — 20 кГц**
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ **65 Дб**



Jazz Speakers Aura 5.1 J-7915

Торговая марка Jazz Speakers, принадлежащая компании Jazz Hipster, известна на российском рынке давно. И есть люди, для которых имя этого брэнда синонимично понятию «высококлассный звук». Собственно, официальная позиция и состоит в повышенном внимании к среднему и дорогому сегментам рынка, хотя в продаже есть комплекты недорогие и даже очень недорогие — как эта 5.1-канальная система J-7915.

Комплект поставки без изысков: высокий сабвуфер, небольшой усилитель, 5 одинаковых сверхкомпактных сателлитов, внешний блок питания, комплект проводов и руководство на иноземных языках. Усилитель вынесен за пределы сабвуфера: несомненно, исходя из стремления улучшить качество воспроизводимого звука. Не знаем, насколько это оправдано, учитывая многообразие интегрированных решений, которым усилитель в сабвуфере нисколько не мешает, на деле мы получили дополнительную коробку, на которую выведена кнопка включения, регуляторы громкости и уровня НЧ. ПДУ не предусмотрен. Усилитель обучен функции автоматического отключения: после 10 минут отсутствия сигнала устройство переходит в режим сна.

Сателлиты выполнены из темно-серого пластика; главная конструктивная находка заключается в том, что сателлиты имеют выдвигающуюся платформу с изменяемым углом наклона, с помощью которой можно точно позиционировать каждую колонку, добиваясь максимально выигрышного озвучивания рабочего места. Портит впечатление маленькая длина проводов, причем в комплекте есть удлинители, но их всего два, поэтому, возможно, придется потратиться на дополнительные шнуры.

Колонки неплохо передают объемный звук, и мы в очередной раз отмечаем, что хотя бы и недорогой многоканальный набор для преимущественных игро- и киноразвлечений предпочтительнее дорогого стереокомплекта. Однако мощность оставляет желать лучшего, для озвучивания помещения средней площади набор подходит с трудом, хотя для игрового компьютера на одного человека — вполне. Качество звучания не вызывает наслаждения, даже передача средних частот хромает, что не удивительно — радиус динамиков совсем небольшой, а специальных компенсирующих технологий не заявлено. В играх J-7915 смотрится (слышится!) хорошо, пока дело не доходит до массовых сцен насилия с использованием различных видов тяжелого вооружения. Тут колонки начинают «задыхаться», не успевая передавать все тонкости звучания; то же касается и фильмов с настоящим 5.1-канальным сопровождением — драматизм происходящего может остаться за пределами ваших ушей. Какая-нибудь «Виагра» воспроизводится очень даже неплохо (чего эта «музыка» не стоит), а для более серьезного звукоряда едва ли кому придет в голову покупать многоканальный комплект.

Набор J-7915 получился довольно специализированным. Это акустика для тех, кто согласен довольствоваться бюджетным звуком, располагает не слишком большой жилплощадью, на которой хочет установить многоканальную акустику для озвучивания рабоче-игрового ПК-места.

дизайн 3,9
звучание 4,0

рейтинг 3,9

САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.jazz-speakers.ru**
ЦЕНА **$60**
КОЛИЧЕСТВО САТЕЛЛИТОВ **5**
МОЩНОСТЬ СТЕЛЛИТА **5 Вт**
МОЩНОСТЬ САБВУФЕРА **20 Вт**
ДИАПАЗОН ЧАСТОТ **50 Гц — 20 кГц**
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ **60 Дб**

Creative I-Trigue 5.1 5600



Что ж, если от дешевой акустики вне зависимости от марки и модели согласно нашим многолетним наблюдениям сложно ожидать прорывного звучания (в чем мы в очередной раз убедились), давайте посмотрим, какими стали колонки из верхней части нашего условного прайс-листа. Перед нами самый новый на сегодня представитель линейки I-Trigue — комплект 5.1-канальной Creative-акустики. Это пятиканальная система со свежим футуродизайном колонок. Компоненты прежней модели I-Trigue были прямоугольной формы, нынешние выглядят ярче. Без сомнения, компактные колонки-спутники черного цвета с серебряными акцентами и плавными обводами на блестящих металлических подставках прекрасно впишутся в интерьер комнаты, офиса, кабинета. Подставки, идущие

в комплекте, позволяют прикрепить сателлиты к стене или установить их на опорах.
На проводах экономить тоже не стали: к задним колонкам прилагаются 4,5-метровые шнуры, к передним — 2,5-метровые. Центральная колонка отличается горизонтальным расположением динамиков и может быть выставлена под нужным углом для точного направления звука на слушателя.
Пультом ДУ служит проводная «шайба» с удобной круглой ручкой регулировки громкости. Регулятор уровня сабвуфера примостился на боку шайбы в виде тонкого ребристого колеса. Не забыты и гнезда для наушников и микрофона.
Главное технологическое завоевание разработчиков I-Trigue 5600 состоит в том, что каждый сателлит имеет по три динамика с титановым диффузором, изготовленных по технологии NeoTitanium Tri-Array. Также разработчики применили технологию Acoustic Loaded Module, обещающую «качественное воспроизведение басов, с более естественным, теплым звучанием». Все это вкупе дает повышение отдачи на нижних, средних частотах и более теплый тембр. Сабвуфер традиционной конструкции, его мощности в 24 Вт хватает на поддержку богатых низкочастотными звуками сцен. Однако глубокого баса мы не дождались, сабвуфер явно предпочитал играть в «нижней середине».
В целом качество звучания оказалось на твердую «четверку», лишь при прослушивании классической музыки можно придраться к проработке средних, в еще большей степени низких, но никак не высоких частот. В играх все именно так, как должно быть, место для субъективных придирок, конечно же, всегда остается, но, объективно судя, Creative I-Trigue 5.1 5600 — самый «игровой» из существующих наборов многоканальной акустики.



САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.creative.com**
ЦЕНА **$180**
КОЛИЧЕСТВО САТЕЛЛИТОВ **5**
МОЩНОСТЬ СТЕЛЛИТА/ЦЕНТРАЛЬНОГО СТЕЛЛИТА **9 Вт/15 Вт**
МОЩНОСТЬ САБВУФЕРА **24 Вт**
ДИАПАЗОН ЧАСТОТ **40 Гц — 20 кГц**
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ **80 Дб**

дизайн 4,5
звучание 4,4

рейтинг 4,5

Logitech Z-2300



Logitech уже радовала нас дорогими колонками, огорчала дешевыми... Словом, на этот раз, пользуясь тем, что недорогая линейка этой компании осталась без обновок, мы взяли один из самых многодолларовых комплектов «два плюс один». Вне конкурса, конечно. И по цене, и по характеристикам, и по внешнему виду Z-2300 рвется в Hi-Fi-класс 2.1-канальных систем. Тем не менее так дорого ценятся колонки Logitech лишь в зажиточной евроазиатской части северного полушария. По версии западных интернет-киосков, стандартная цена этого комплекта на момент подготовки материала составляла $100, и ни центом больше.
Габариты и форма колонок Z-2300 уменьшились по сравнению с Z-2200. Колонки направлены под углом вверх, и по логике вещей им следует жить только на рабочем столе пользователя. Впрочем, основание позволяет ставить их и на стойки. Сетка легко снимается, и под ней обнаруживаются два динамика, работающих по принципу Creative Inspire T3000. Но вот качество уже совсем другое, да и 40 Вт на канал это не шутки. Как раз то, что надо для игры за компьютером и, к примеру, шумной вечеринки в комнате.
Сабвуфер выглядит традиционно, в недрах по-прежнему, как и у Z-2200, помещается 20-сантиметровый динамик, отверстие фазоинвертора выведено с левой стороны. Мощность сабвуфера и усилителя (200 Вт RMS) вынудила авторов применить массивный радиатор для охлаждения. Отчего и весит конструкция изрядно.
Командование системой реализовано, как и в случае с моделями Creative, с помощью проводного пульта, на котором расположился минимальный набор органов управления: включение/выключение колонок, регулировка громкости и уровня низких частот, также есть гнездо для наушников.
Качество звучания самое лучшее из всех протестированных здесь двухканальных систем, что ожидаемо, и действительно хорошее по абсолютной величине, даже с учетом по-российски грабительской цены. Высокие частоты прозрачны, средние — правдоподобны, но и на «нижней середине» компактные динамики играют на зависть многим крупногабаритным «деревяшкам». Сабвуфер отлично справляется со своей работой (именно с воспроизведением особо низких частот без попыток глубоко залезть в «нижнюю середину» для помощи колонкам). У него отменный запас мощности, поэтому выкручивать уровень басов больше чем на 65% вам едва ли захочется.
Премируем специально приготовленным призом за техническое совершенство!



САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ **www.logitech.ru**
ЦЕНА **$200**
КОЛИЧЕСТВО САТЕЛЛИТОВ **2**
МОЩНОСТЬ СТЕЛЛИТА **40 Вт**
МОЩНОСТЬ САБВУФЕРА **120 Вт**
ДИАПАЗОН ЧАСТОТ **35 Гц — 20 кГц**
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ **100 Дб**

дизайн 4,4
звучание 4,8

рейтинг 4,7

Спасибо!

Редакция Game.EXE громко и мелодично благодарит компанию «Техноком» (www.texnocom.ru) за акустику, предоставленную на экспертное прослушивание.

Зеленый чай

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ #10



Первоначально в MYST вовсе не должно было быть никакой музыки, потому что эта игра могла позволить себе такую роскошь. Ей не надо было прятать бедность звукового оформления за толстым саваном беспрерывно крутящегося саундтрека.

Братья Миллеры слишком похожи на вымышленных персонажей, взгляните хотя бы на их имена: Рэнд, Робин и Райан — такая аллитерация напоминает скорее детские книжки современных подражателей братьям Гримм, чем реальную жизнь.

Братья Миллеры воплощали какой-то сказочный сценарий: купить в магазине коробку с программой, с помощью которой самостоятельно, не торопясь, делать игры. Такие, о каких им мечтается, одну за другой. Не с целью покорить мир, а просто потому, что создавать миры очень интересно. Для этого ведь не обязательно быть компьютерным гиком, достаточно желания и фантазии...

Мечта бывает так обманчива, но иногда фантазии действительно хватает.

Робин не считал себя композитором. Ему нравилось выдумывать миры, истории, образы. Что-нибудь сюрреалистически невозможное: остановленное движение, вроде парусника, застывшего в скале, неожиданное сочетание привычного и потустороннего, достаточно одного-двух предметов, нескольких тактов. Одиночество минора, закрученные триолями малые сексты, появились и упорхнули, они вьются на самой грани бокового зрения, мимолетный мираж на горизонте, моргни, и он исчезнет — было ли? Да. Нет.

Достаточно одной фантазии. Таких саундтреков раньше не было. Таких игр раньше не было. Создавали для себя, но перевернули весь мир. MYST, наверное, сделал для популяризации формата CD-ROM больше, чем любая другая игра. MYST можно разложить на составляющие и доказать, что ни одна из них не заслуживает всеобщего восхищения. Можно поставить диск с саундтреком и на пальцах показать, сколь скуден композиторский словарь Робина Миллера, сценариста и дизайнера. Настоящий композитор никогда не стал бы злоупотреблять столь ограниченным набором приемов.

Он и не стал. Когда Джек Уолл, автор саундтрека к MYST IV, готовился к этой работе, он тщательнейшим образом проанализировал и проштудировал всю музыку Робина к MYST и Riven. Но, будучи настоящим композитором, он же не мог использовать лишь горстку приемов Робина, а владение всей переносной композиторской палитрой, тридцать два ка, сыграло с Джеком Уоллом злую шутку: при прослушивании к его музыке не предъявишь никаких претензий, но в ней уже не найти индивидуальности, равно как и настроения, что было присуще довольно бесхитростным трекам Робина М. А может быть, дело в том, что когда сам создаешь мир, то отлично представляешь, как именно он звучит? Или в том, что сами по себе выразительные средства (будь то длинные «атмосферные» дыхания синтезатора или то ускоряющиеся, то замедляющиеся одинокие удары перкуссии) и вся их заезженность не значит ровным счетом ничего? Либо у автора есть чувство стиля, либо его нет.

> Несколько месяцев назад Робин Миллер и некто Кит Мур выпустили совместный альбом «1000 лет и 1 день». И пусть об этом альбоме никто никогда не узнает, но про MYST никто никогда не забудет.

Либо его нет. Работа над Riven стала последним совместным творением братьев Миллер. Лучше всего, когда у проекта одна голова, а не две или даже три, к тому же Робина тянуло попробовать себя в кино, где нет необходимости постоянно ограничивать нарратив ради интерактивности. Он задумал кинофильм под странным названием «Зеленый чай». Это должна была быть крайне амбициозная драматическая притча, история с раскаянием и искуплением, с параллелями всему на свете: Библии, «Звездным войнам», «Братьям Карамазовым»; ее действие должно было происходить в вымышленном мире со своей историей, культурой, ее главные герои вовсе даже не люди, а...

Увы, никакого фильма не получилось. Как не получилось у Рэнда с онлайновым Uru, тоже амбициозным проектом совершенно неопределенной формы.

Жизнь продолжается, хотя сказка давно уже кончилась.

Формат CD-ROM постепенно сходит со сцены.

Подпись.